V-MIXING CONSOLE

VM-C7200
VM-C7100

PRISE EN MAIN

Merci et félcitations pour votre choix de la **console de mixage virtuel VM-C7200 (VM-C7100)**. La documentation de la gamme VM-7000 est constituée des volumes indiqués ci-dessous. Si vous utilisez un VM-7000 pour la première fois, nous vous recommandons de d'abord commencer par cette "Prise en main" (ce volume) afin d'obtenir une bonne compréhension des possibilités d'utilisation de cet appareil. Les détails d'utilisation de chaque fonction peuvent être trouvés dans la section Console (C7200/C7100) du mode d'emploi. Recherchez la fonction voulue dans l'index et lisez attentivement le chapitre correspondant.

Pour la console

- **Prise en main (ce volume):** instructions simples pour les étapes de base des procédures.
- **Mode d'emploi de la VM-C7200/C7100 :** instructions détaillées pour chaque fonction, glossaire, questions et réponses, listes des paramètres, équipement MIDI, etc.
- **Bibliothèques VM-C7200/C7100 :** modèles de connexions internes, listes de bibliothèques d'égalisations et d'effets preset

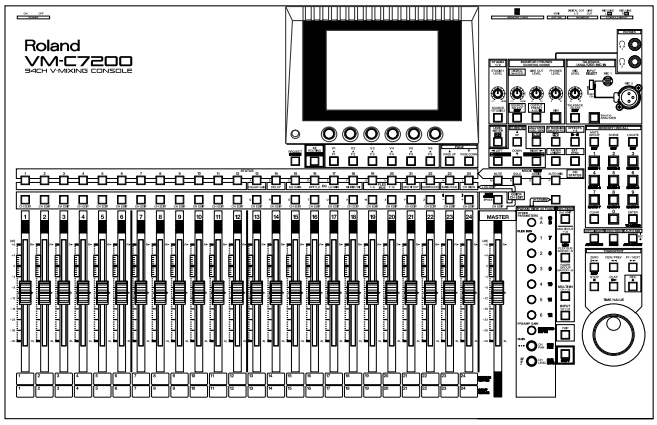
Pour le processeur

- **Mode d'emploi du VM-7200/7100 :** instructions d'emploi du processeur, comment installer les options, etc.
- **Schéma synoptique de la série VM-7000 :** schéma synoptique de la totalité du système

* adat® est une marque déposée d'ALESIS Corporation.

* TASCAM® est une marque déposée de TEAC Corporation.

* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.



Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

Roland **http://www.roland.fr/**

Sommaire

Pour démarrer 4

Comment utiliser le guide de prise en main 4
Installation du système de mixage numérique VM-C7100/C7200 5
Connexions 7
Mise sous tension 10
Pour régler la brillance de l'afficheur 12
Si vous ne comprenez plus ce qui est affiché ou ce qui se passe 12
Restauration des réglages d'usine 13
Réglage de l'horloge interne 14
Préparation d'une carte mémoire 16
Pour formater une carte mémoire 16
Pour créer un nouveau projet 18
Extinction (Mise hors tension) 20

Avant le mixage 22

Trajet interne du signal 22
1. Canaux d'entrée 22
2. Bus / Routages de sortie 23
Comment faire fonctionner ce système 24
L'afficheur (exemple) 24
Pour changer les paramètres 25

Procédures de mixage 26

Réglage du gain d'entrée 26
Réglage des niveaux de voie et panoramiques (L/R) 28
Réglage du niveau général (Master) et de la balance stéréo 30
Réglage de la tonalité d'un signal (Egaliseur) 32
Configuration d'une écoute de contrôle 34
Couplage de voies adjacentes 36
Neutralisation d'une voie 38
Stockage d'un projet (Project) 39

Emploi des diverses sorties 40

Configuration des envois d'écoute de contrôle pour studio ou Scene 40
Pour sélectionner les signaux envoyés aux écoutes de studio 40
Pour parler à quelqu'un sur une scène ou dans un studio (Intercommunication ou (Talkback) 42
Bus Flex 43
Sortie de bus Flex (MULTI OUT/ASSIGNABLE OUT) 44
Sortie Flex Bus Output (Interne) 46
Envoi de signaux à un bus Flex 48

Emploi des effets intégrés 50

Effet en boucle d'envoi-retour 51
Réglage de la position et de la valeur de l'effet interne 54
Sélection des effets 58
Emploi du retard de ré-injection d'une voie (Channel Delay) 60

Autres fonctions importantes 62

Stockage d'un statut de mixage (Scene) 62
Pour stocker une Scene 62
Pour rappeler une Scene 64
Réglage du routage du signal dans l'afficheur (baie de connexion virtuelle) 66
Réglage simultané des niveaux de plusieurs voies 68
Pour créer un groupe de faders de voie (Fader Group Master) 68
Pour neutraliser un groupe de plusieurs voies (Mute Group) 70

Quelques fonctions spéciales 72
L'analyseur de spectre 72
Surround 5.1 73
Modélisation d'enceintes 74

Emploi des modèles EZ Routing 75
Enregistreur 8 pistes avec enregistrement d'un module de sons MIDI 76
Ensemble Jazz Live avec enregistrement numérique 8 pistes 82
Procédures avancées – Enregistrement analogique 8 pistes 86

Exemples de connexion 88
Exemples de connexions utilisant la gamme TASCAM DA 88
Système d'enregistrement 48 pistes (TASCAM DA-88 x 6) 88
Système d'enregistrement 48 pistes (TASCAM DA-88 x 6 + RC-848) 89
Système d'enregistrement 24 pistes (TASCAM DA-88 x 3) 90
Système d'enregistrement 8 pistes (TASCAM DA-88 x 1) 91
Exemples de connexions utilisant la gamme Alesis ADAT 92
Système d'enregistrement 48 pistes (Alesis ADAT x 6) 92
Système d'enregistrement 48 pistes (Alesis ADAT x 6 and BRC) 93
Système d'enregistrement 24 pistes (Alesis ADAT x 3) 94
Système d'enregistrement 8 pistes (Alesis ADAT x 1) 95
Exemple de connexions utilisant le Protools Digidesign 96

Pour démarrer

Comment utiliser le guide prise en main

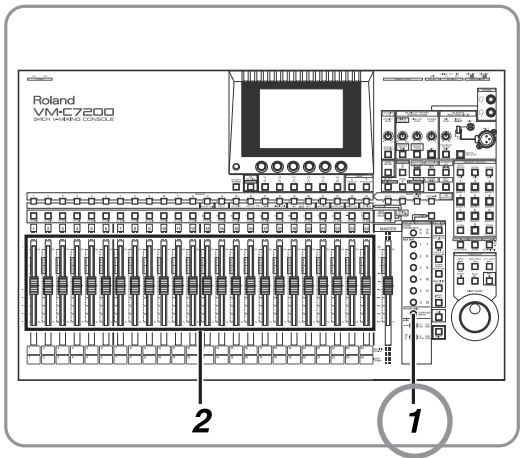
Le guide de prise en main explique basiquement les procédures comme suit:

Procédures de mixage

Maintenant, lançons-nous dans le mixage. Ce chapitre décrit le mixage deux voies – stéréo – de sources connectées qui seront transmises par le système au travers de ses prises de sortie MAIN OUT.

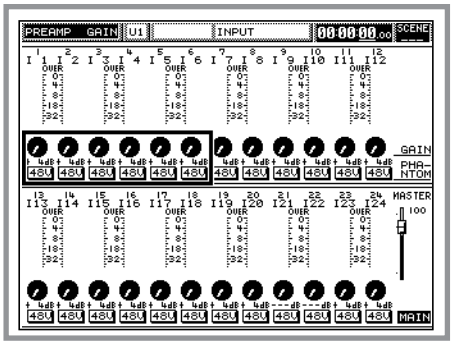
Réglage du gain d'entrée

Ajustons les niveaux de gain d'entrée de tous les instruments et appareils connectés



1 Pressez [PREAMP GAIN].

[PREAMP GAIN] s'allume et l'affichage "PREAMP GAIN" apparaît.



Vous pouvez également régler le niveau de gain avec le curseur et les boutons dans l'afficheur

26

Mode d'emploi "Gain, Alimentation phantom, Phase et atténuateur" (p.68).

Comme réglés en usine, tous les numéros de voie de la console correspondent aux numéros d'entrée du processeur. Vous pouvez toutefois changer les connexions des voies ou travailler sur plusieurs voies à la fois (Mode d'emploi "Sélection de la source sonore d'un canal d'entrée" (p.67)).

Si vous avez sélectionné DIGITAL IN A/B comme entrée source, ces étapes ne seront pas nécessaires.

Numéro d'étape de la procédure de configuration.

NOTE
Remarques importantes pouvant éviter des dommages considérables à votre équipement.

Page de référence pour une information détaillée de cette section.

Autres procédure pratique de configuration.

Remarque supplémentaire.

Boutons ou commandes utilisés dans l'étape de numéro correspondant.

L'affichage principalement utilisé durant cette procédure.

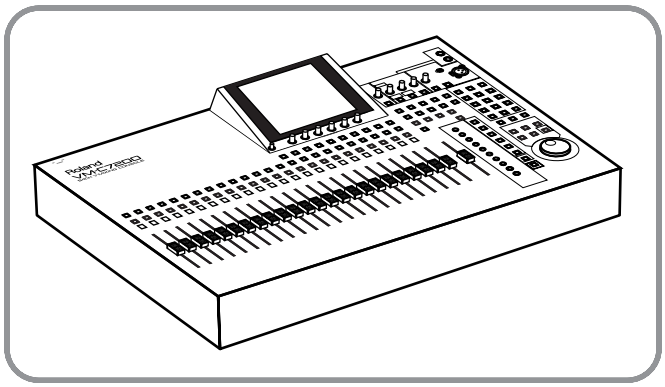
Pour plus d'informations sur les procédures ou fonctions lisez les modes d'emploi de votre console et de votre processeur.

Installation du système de mixage numérique VM-C7100/C7200

Le système de mixage numérique VM-C7100/C7200 est constitué de deux unités, la console de mixage et le processeur de mixage.

A propos du système de mixage numérique VM-C7100/C7200

La console de mixage



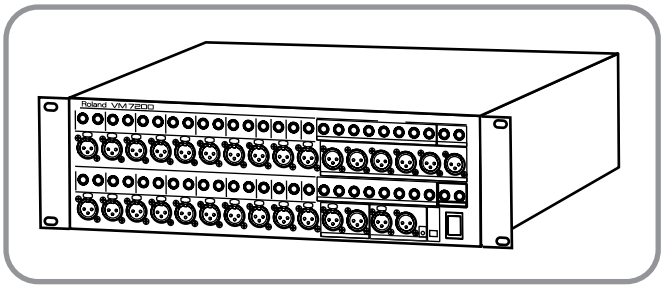
Toutes les activités de mixage se font dans la console de mixage y compris le réglage des faders l'assignation des signaux aux bus et l'application d'effet. Placez la console dans un lieu tel que la salle de contrôle. Puis connectez vos enceintes de contrôle équipement audio enregistreurs stéréo pour Master ou écouteurs aux prises correspondantes de la console.

Mode d'emploi "Noms des éléments et leur fonction" (p.11)

TRUC

Vous pouvez fixer un panneau en bois et un bandeau de vu-mètre optionnels (vendus séparément) à la console.

Le processeur de mixage



Le processeur de mixage fournit la majorité des prises d'entrée/sortie du système. Placez le processeur à un emplacement pratique près de vos interprètes comme dans le studio ou sur scène.

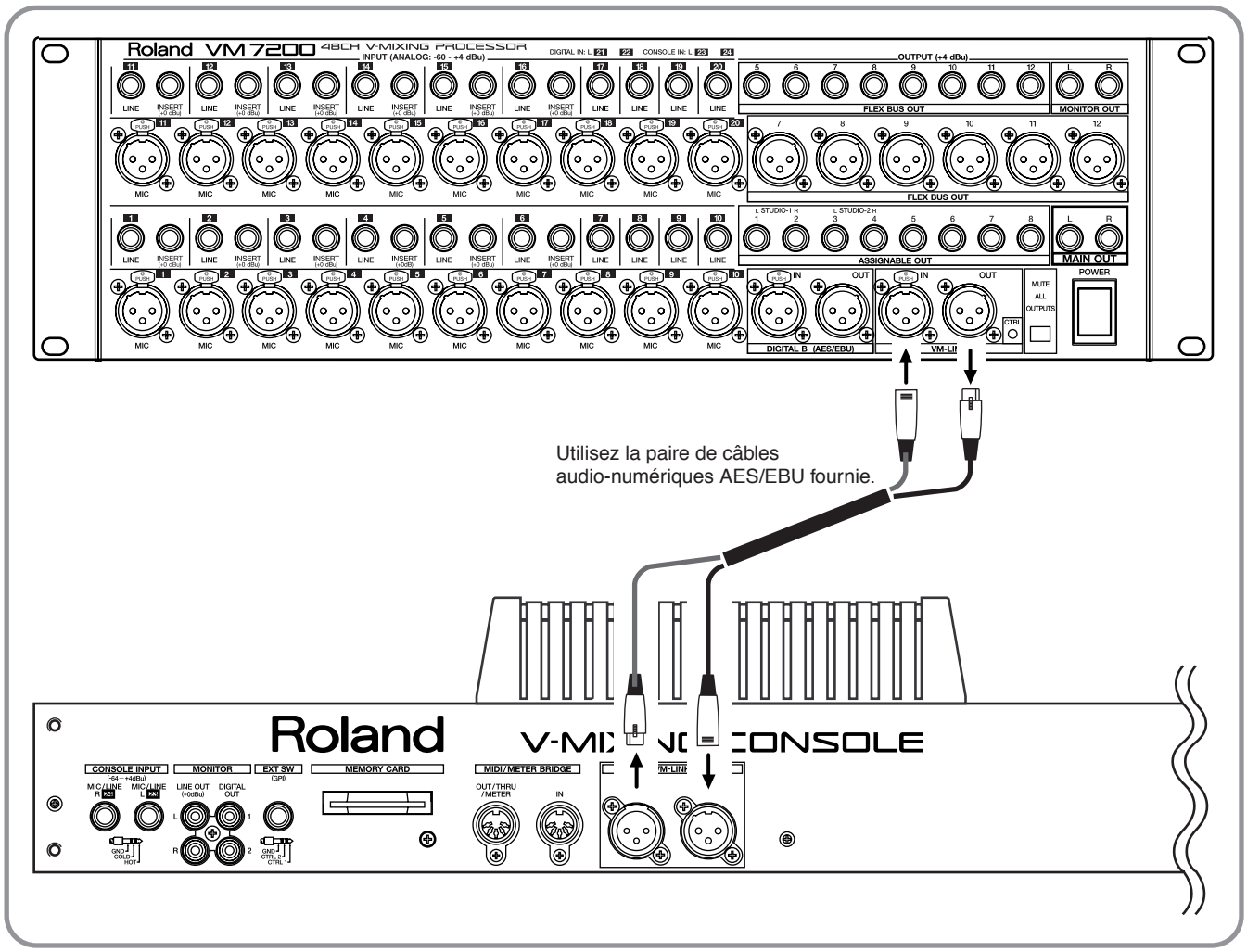
Ensuite connectez les instruments microphone amplificateur enregistreur multipiste processeur d'effets et retours ou enceintes de contrôle (moniteurs) pour les interprètes aux prises correspondantes du processeur de mixage.

TRUC

Jusqu'à 2 processeurs peuvent tre connectés à chaque console ce qui vous permet d'obtenir 94 voies d'entrée (Mode d'emploi Réglages relatifs à la connexion en cascade p.41 Mode d'emploi du processeur Connecter deux processeurs (connexion en cascade) p.32).

Pour connecter le système de mixage numérique VM-C7100/C7200

Utilisez une paire de c bles audio-numériques AES/EBU pour connecter la console de mixage au processeur de mixage. Ces c bles sont fournis avec la console de mixage.

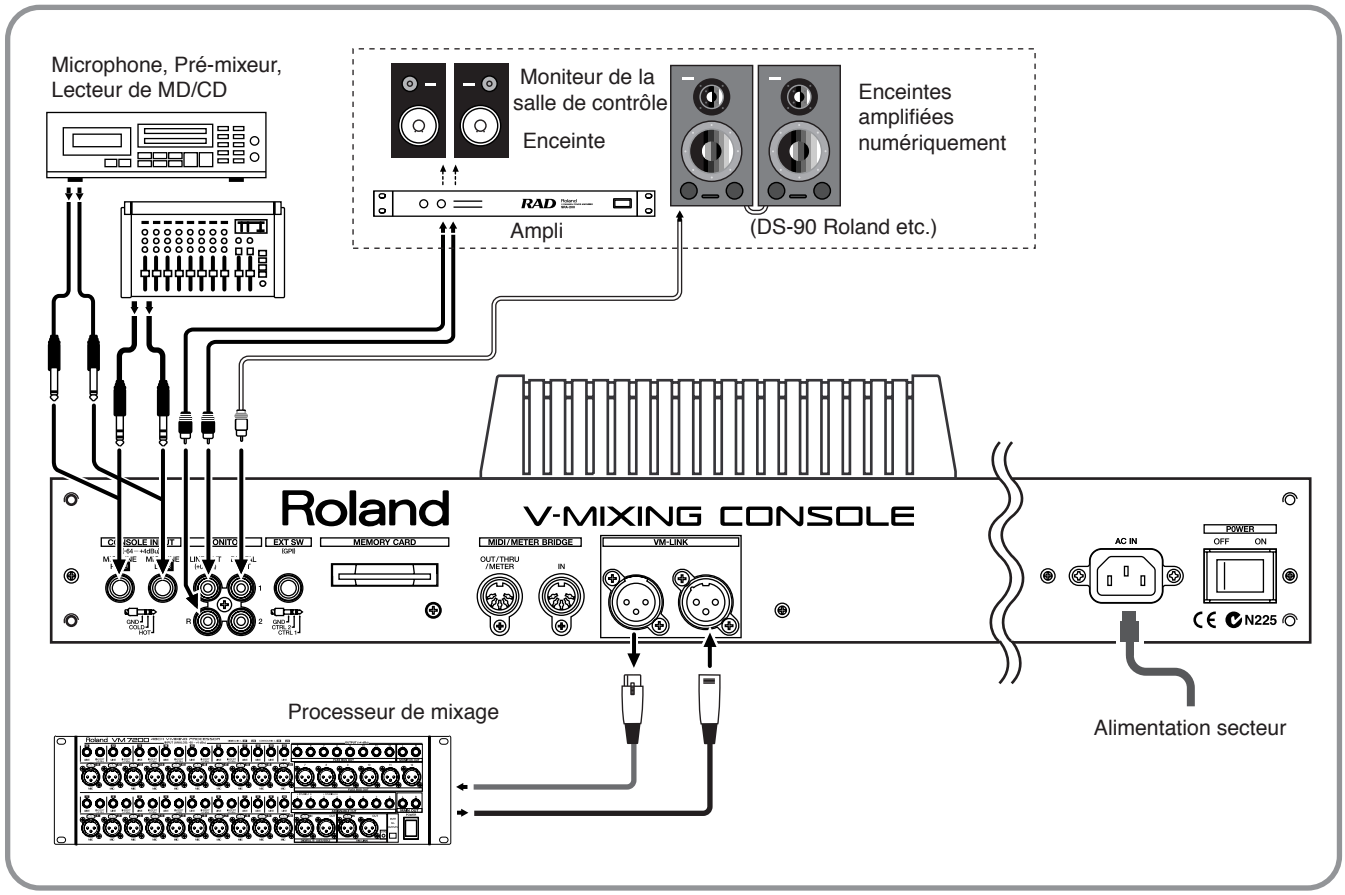


Connexions

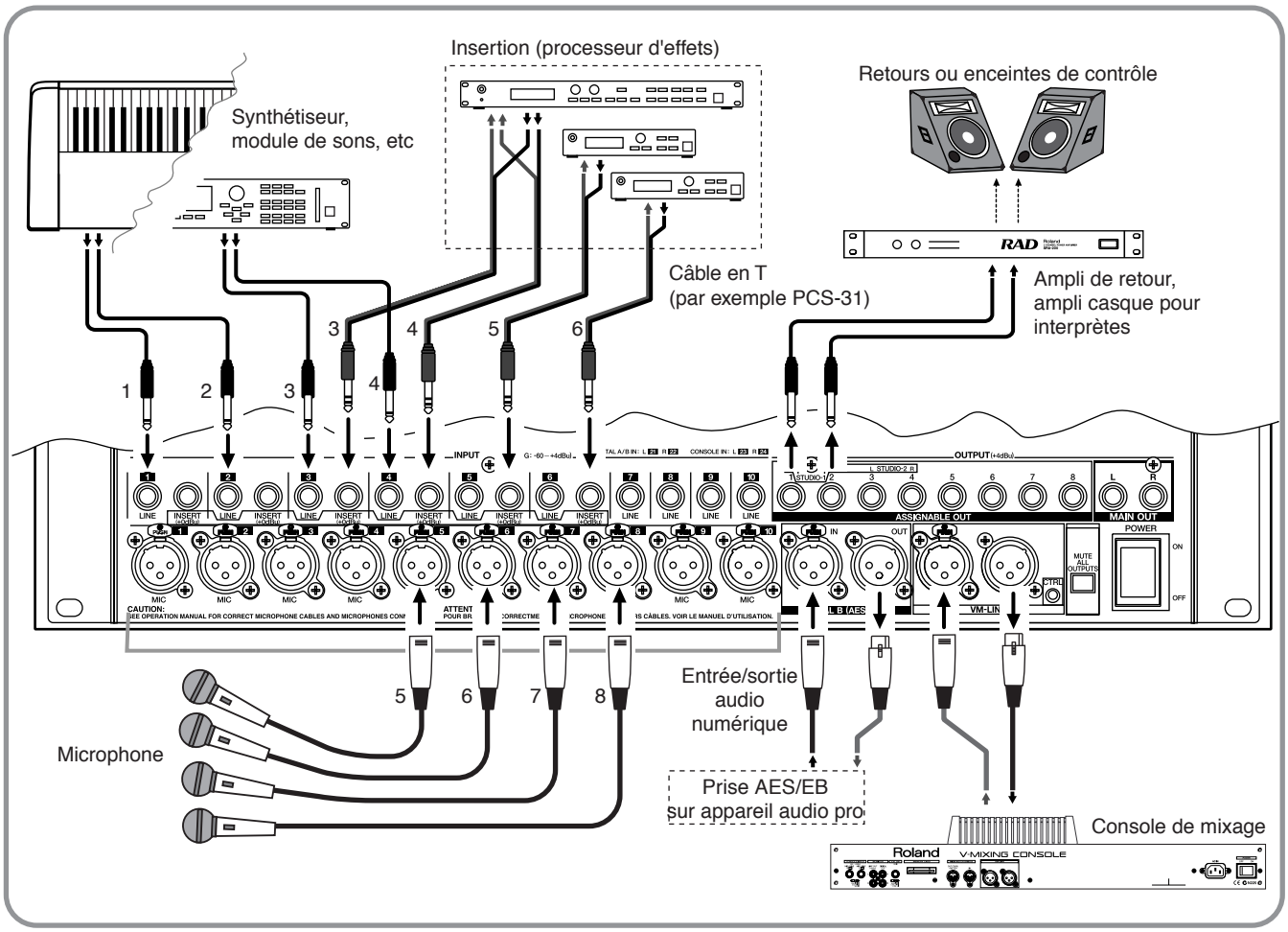
NOTE **Pour éviter des problèmes et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous vos appareils avant de faire toute connexion.**

Connexions de base

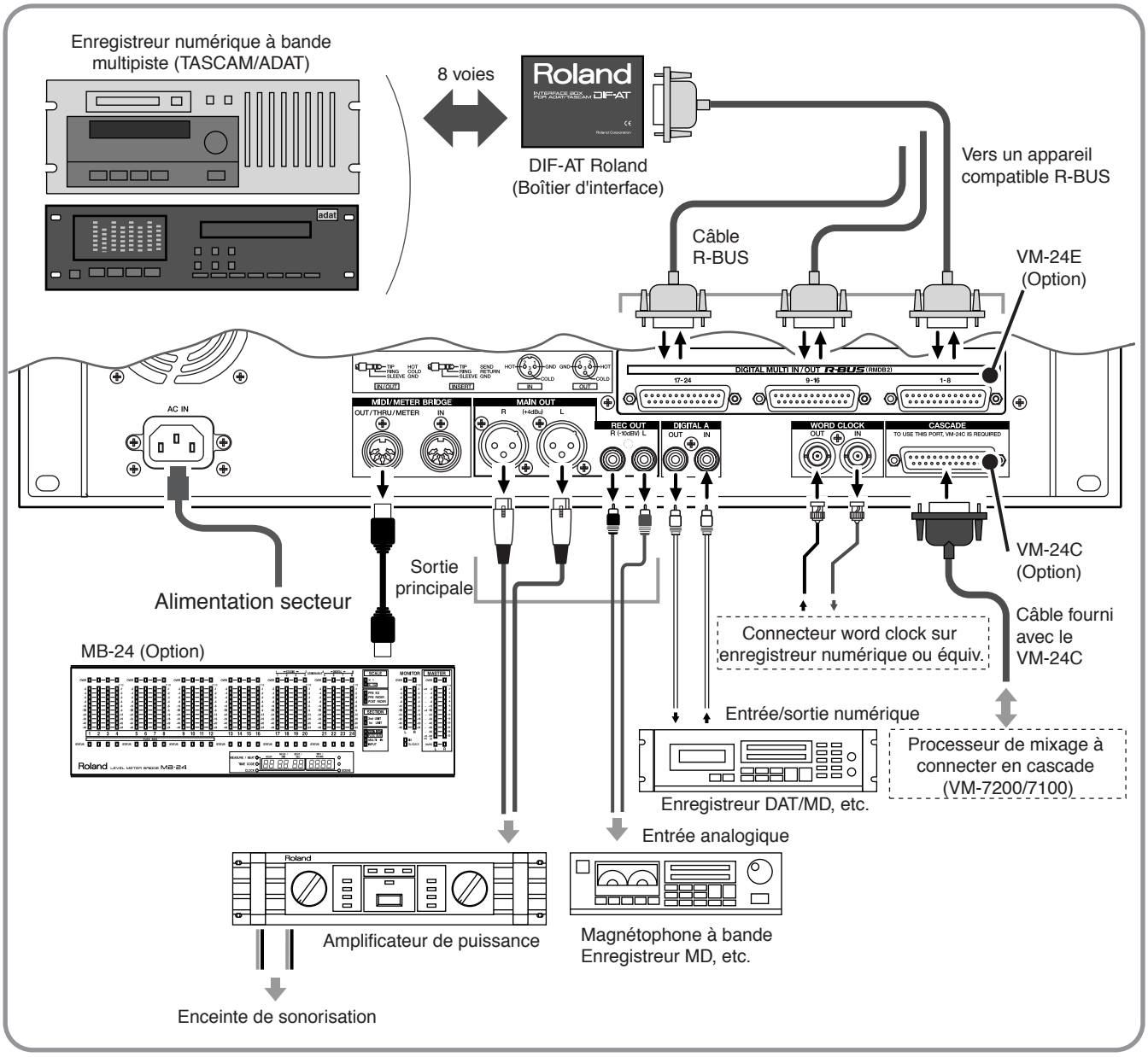
Face arrière de la console de mixage



Face avant du processeur de mixage



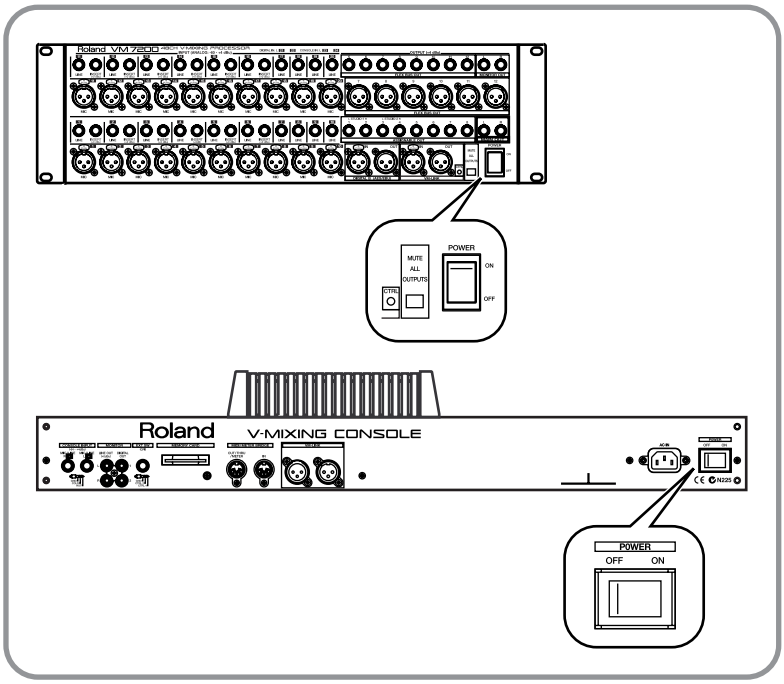
Face arrière du processeur de mixage



Si vous désirez connecter la VM-C7100/C7200 à un magnétophone numérique à bande multipiste ADAT ou TASCAM vous devez d'abord installer l'option VM-24E vendue séparément (Mode d'emploi "Installation R-BUS (RMDB2) Connectors (VM-24E)" p.14).

Mise sous tension

Après avoir fini les connexions (Prise en main : p.7) veillez à allumer tous vos appareils dans le bon ordre comme décrit dans les instructions ci-dessous. La mise sous tension dans un ordre différent peut entra ner des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils. Assurez-vous toujours que le niveau de volume de chaque appareil soit baissé avant de mettre sous tension. Vous pouvez entendre un léger bruit m me avec le volume totalement abaissé – cela est normal et n'indique pas un mauvais fonctionnement.



1 Mettez sous tension tout magnétophone numérique à bande multipiste connecté.

Cela prend un peu de temps pour que l'appareil démarre.

2 Mettez sous tension tout appareil supplémentaire connecté numériquement (enregistreur DAT/MD enregistreur sur disque dur etc.).

3 Mettez sous tension tout appareil connecté analogiquement (instrument module de sons processeurs d'effets microphone lecteur de CD/MD magnétophone à bande etc.).

MEMO

Si un appareil externe est la source du word clock du système (Mode d'emploi p.31) allumez en premier cet appareil.

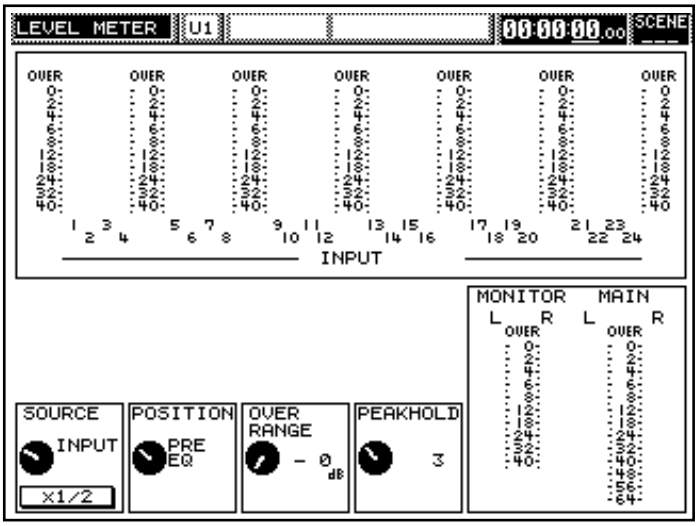
4 Réglez [POWER] sur ON en façade du processeur du mixage.

L'indicateur CTRL clignote durant le démarrage. Une fois le démarrage terminé l'indicateur s'allume en vert.

5 Une fois l'indicateur CTRL du processeur passé en vert réglez [POWER] sur ON en face arrière de la console de mixage.

6 Lorsque le message "Check SYSTEM CONFIGURATION" appara t dans l'afficheur pressez [F2](START) pour exécuter la procédure de démarrage.

L'affichage "LEVEL METER" appara t.



Il faut un court instant pour que le système démarre. Lorsque vous mettez sous tension tous les appareils externes connectés doivent tre reconnus par le système et certaines données doivent tre chargées.

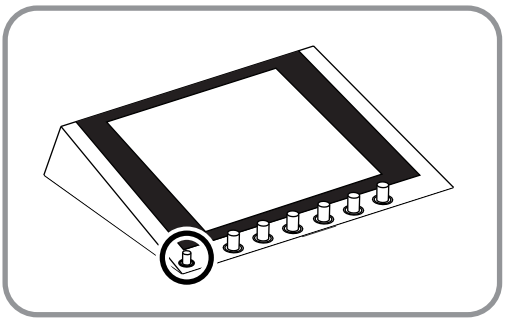
7 Mettez sous tension l'équipement audio connecté (amplificateurs et enceintes).

NOTE **Lorsque vous changez les réglages d'un appareil connecté numériquement, un fort bruit peut se produire. Baissez toujours le volume de toutes vos sorties à destination d'enceintes pour prévenir tout sérieux dommage causé à votre équipement, avant de travailler sur vos appareils numériques.**

MEMO Pour une connexion en cascade (Mode d'emploi "Réglages relatifs à la connexion en cascade" p.41) mettez sous tension le processeur esclave (2nd UNIT) en premier.

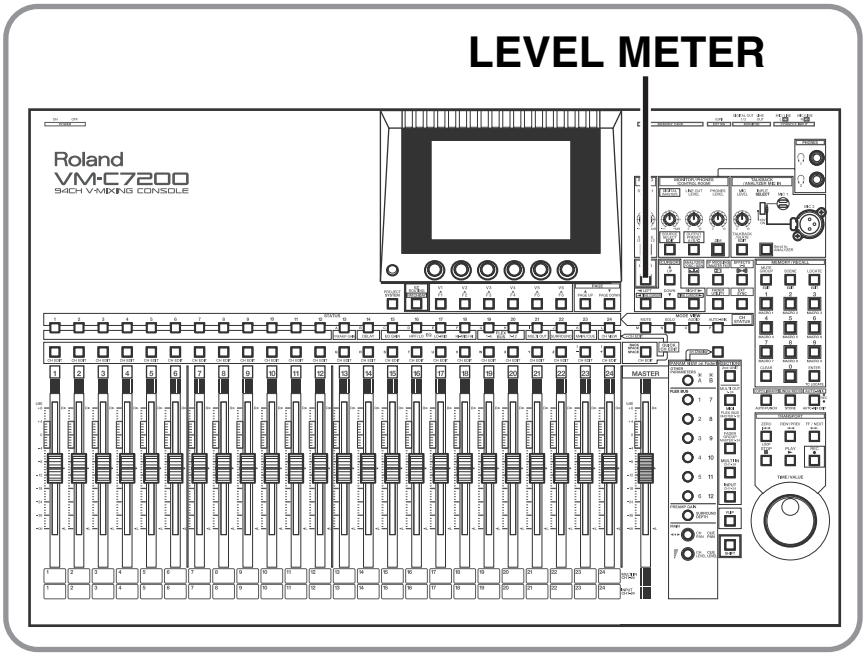
Pour régler la brillance de l'afficheur

Vous pouvez vouloir régler la brillance de l'afficheur immédiatement après la mise sous tension en cas de conditions de visualisation inhabituelles ou après que l'unité ait été en service durant une longue période de temps. Ajustez la brillance de l'écran à l'aide de la commande [CONTRAST] sur le côté inférieur gauche de l'écran.



Si vous ne comprenez plus ce qui est affiché ou ce qui se passe

Si vous ne savez plus ce qui est affiché ou si vous vous tes perdu en cours des procédures pressez [LEVEL METER]. L'affichage retourne à l'écran qui appara t immédiatement après la mise sous tension. Vous pouvez alors reprendre la procédure que vous aviez lancée depuis son début.

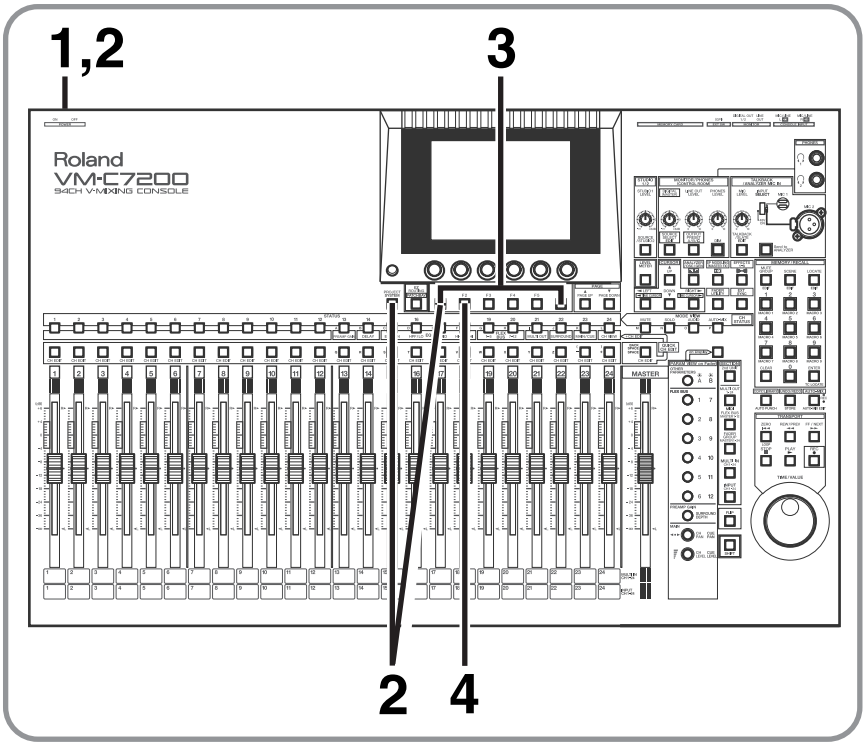


Si vous trouvez que votre système fonctionne différemment de ce qui est décrit dans le guide de prise en main ou dans le mode d'emploi lisez "Mauvais fonctionnement" (Mode d'emploi: p.261) pour plus d'informations. Si les étapes ci-dessus ne résolvent pas votre problème contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou le revendeur Roland autorisé auprès duquel vous avez fait votre achat.

Restauration des réglages d'usine

Vous pouvez restaurer les paramètres de système tels qu'ils étaient à la sortie d'usine à l'aide de la procédure suivante.

- **La fonction Factory Reset de rappel des réglages d'usine supprime tous vos réglages personnels.**
- **Veillez à éteindre tous vos amplificateurs et enceintes avant d'exécuter la procédure de restauration.**



1 Eteignez la console de mixage.

2 Tenez enfoncés [PROJECT] et [F1] tout en rallumant la console.

3 Quand l'affichage "FACTORY RESET" appara t pressez [F1](OK).

Pour au contraire annuler la procédure pressez [F6](Cancel).

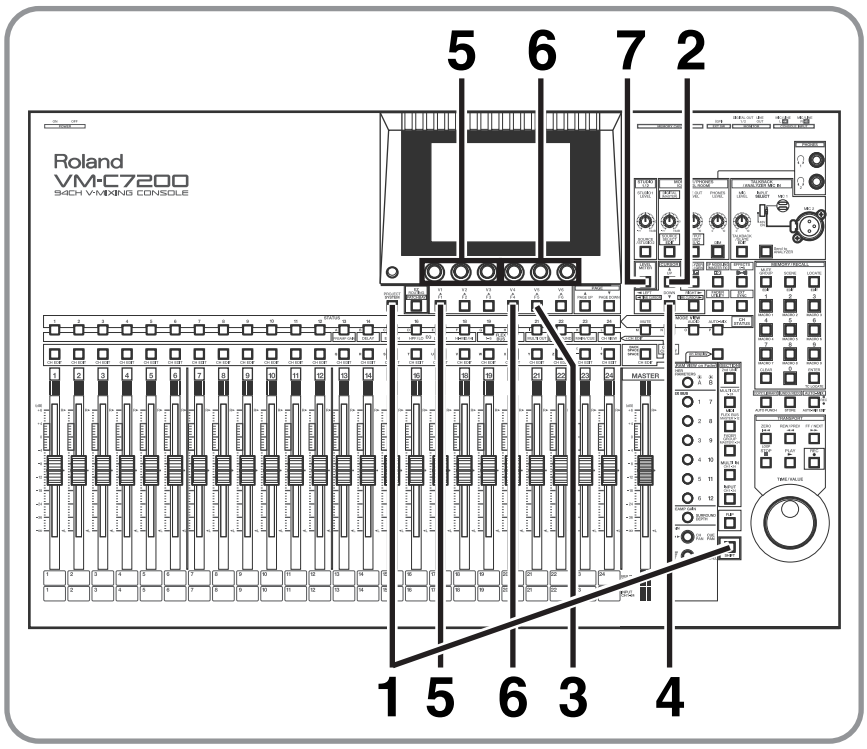
Il faut un certain temps pour ré-initialiser le système.

4 Pressez [F2](START) pour lancer le système.

L'affichage "LEVEL METER" appara t.

Réglage de l'horloge interne

L'unité console de mixage contient une horloge interne. Lorsque vous stockez un projet (project) l'heure le jour et le mois sont automatiquement inscrits dans le projet (horodateur ou Time Stamp). Cela facilite la gestion des projets puisque vous pouvez les classer par ordre de jours/temps. Lorsque vous mettez sous tension pour la première fois votre appareil après achat veillez à régler la date et l'heure de votre système en suivant les instructions ci-dessous.

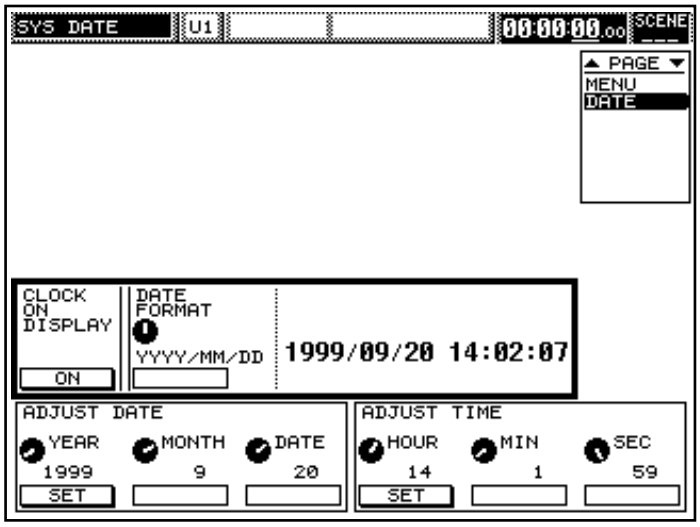


1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PROJECT].

2 Pressez CURSOR [haut] pour amener le curseur sur le champ supérieur.

3 Pressez [F5](DATE).

L'affichage "SYS DATE" appara t.



4 Pressez CURSOR [bas] pour amener le curseur sur le champ “ADJUST DATE / ADJUST TIME”.

5 Réglez la date. Tournez [V1](YEAR) [V2](MONTH) [V3](DATE) pour sélectionner respectivement l’année le mois et le jour puis pressez [F1](SET) pour confirmer votre choix.

6 Réglez l’heure. Tournez [V4](HOUR) [V5](MIN) [V6](SEC) pour sélectionner respectivement les heures les minutes et les secondes puis pressez [F4](SET) pour confirmer. L’heure que vous avez réglée entre immédiatement en vigueur.

La date et le temps sont réglés.

Pour retourner à l’affichage d’origine (l’affichage “LEVEL METER”) pressez [LEVEL METER].

TRUC

Vous pouvez régler On/Off le temps dans l’afficheur et sélectionner différents formats d’affichage de date (Mode d’emploi “Réglage de l’horloge interne” p.25).

NOTE **La console contient une pile au lithium qui permet au système de conserver les réglages de l’horloge interne et des valeurs d’autres paramètres. Lorsque la pile s’affaiblit, des mauvais fonctionnements peuvent se produire. L’horloge système peut ne pas fonctionner correctement, ou l’appareil peut ne pas correctement rappeler vos derniers réglages lors de la mise sous tension. Si cela se produit, relancez la console de mixage. Si un message indiquant que la pile est faible apparaît, changez la pile (Mode d’emploi "Comment remplacer la pile" p.26) et restaurez les réglages d’usine d’origine (Prise en main : p.25).**

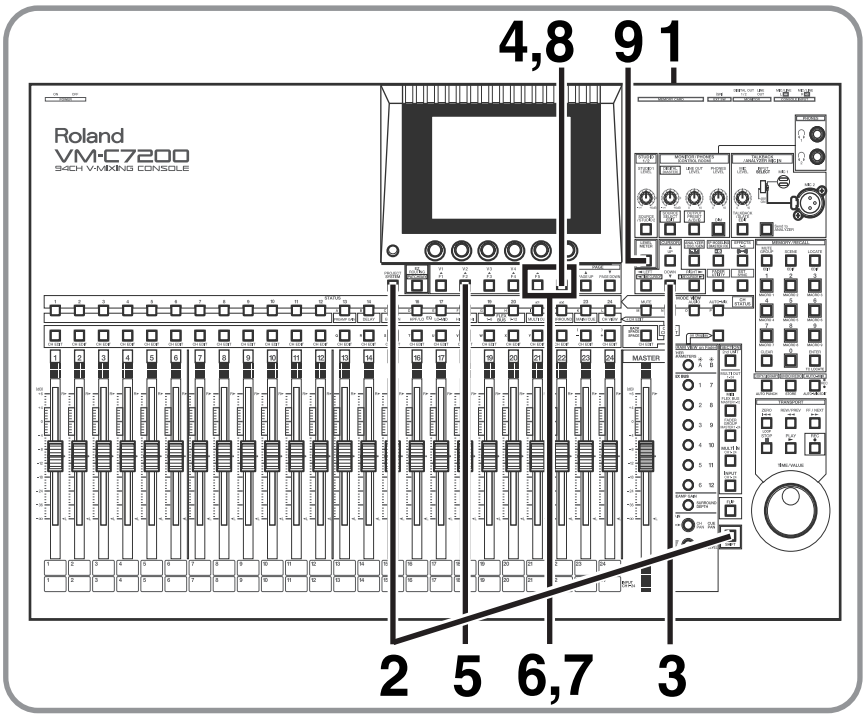
Préparation d'une carte mémoire

Vous pouvez stocker les réglages de mixage de votre console en tant que projet (Project) dans une carte mémoire (SmartMedia). Un projet est un groupe de réglages de paramètres que le système mémorise. De tels réglages comprennent les Scenes (Mode d'emploi : p.244) et les données de mixage automatisé ou Automix (Mode d'emploi : p.262). Vous pouvez instantanément stocker / rappeler ces réglages à tout instant en remplaçant / rechargeant le projet. Nous vous recommandons de toujours créer un nouveau projet au début d'une nouvelle session de mixage / enregistrement ou lors d'une prise en direct.

Si une carte est neuve ou si elle a déjà été utilisée par un autre appareil elle doit préalablement tre formatée pour tre utilisée par le système. Si vous avez déjà formaté la carte mémoire passez à Pour créer un nouveau projet (p.19).

Pour formater une carte mémoire

NOTE **Durant le formatage, toutes les données présentes sur la carte sont effacées. Par conséquent, assurez-vous que la carte que vous désirez formater ne contient pas de données auxquelles vous tenez.**



Mode d'emploi "Mémorisation et rappel de tous les réglages de mixage (Project" (p.50)

1 Insérez la carte mémoire dans la console de mixage.

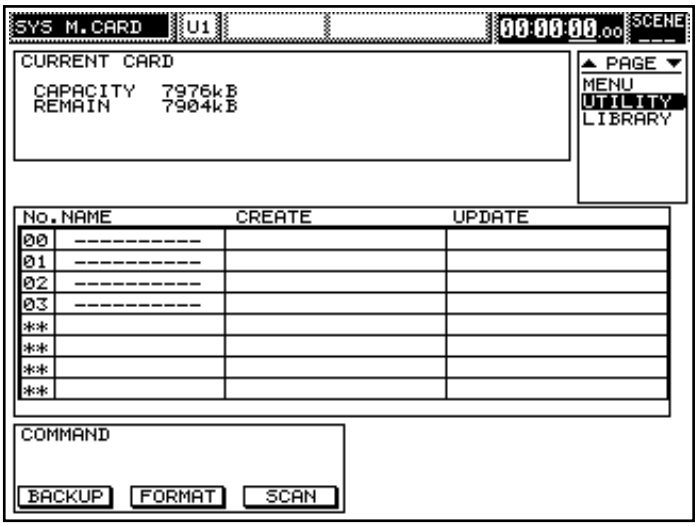
Insérez la carte mémoire avec ses connecteurs dorés sur le dessus.

2 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PROJECT].

3 Pressez CURSOR [bas] pour amener le curseur sur le champ inférieur.

4 Pressez [F6](MEMORY CARD).

L'affichage "SYS M.CARD" ayant les informations concernant la carte appara t.



5 Pressez [F2](FORMAT).

Le message “CONFIRM / Format Card OK?” (Confirmer/formatage de carte OK?) s’affiche.

6 Pressez [F5](OK).

Pour annuler pressez au contraire [F6](CANCEL).

7 Lorsque le message “CONFIRM / Really Sure?” appara t pressez [F5](OK) une fois encore.

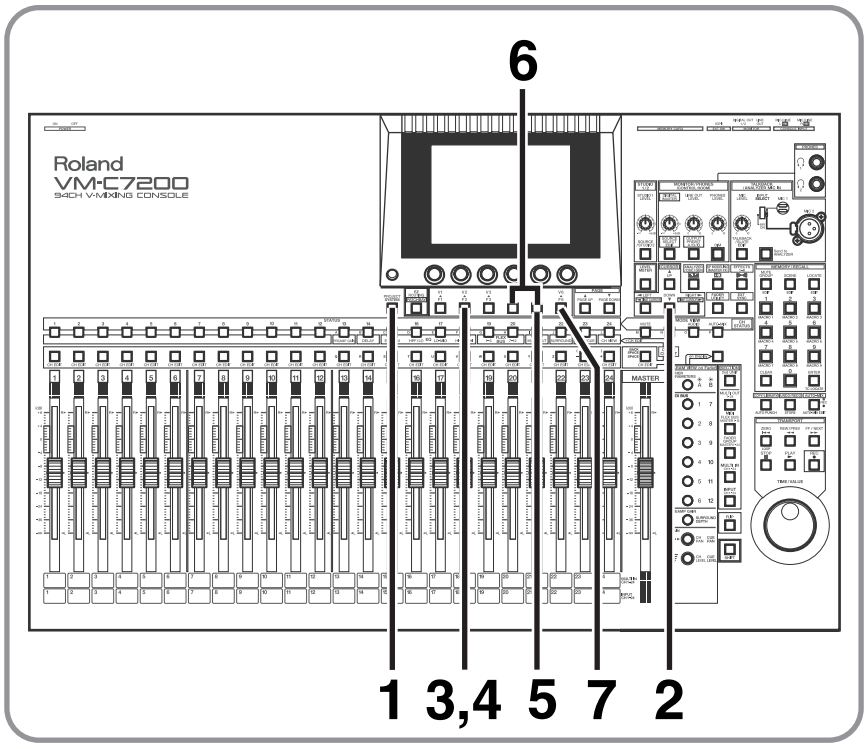
Pour au contraire annuler pressez [F6](CANCEL).

Une fois le formatage terminé le message “MESSAGE /Completed” appara t dans l’afficheur.

8 Pressez [F6](EXIT).

Pour retourner à l’affichage d’origine (l’affichage “LEVEL METER”) pressez [LEVEL METER].

Pour créer un nouveau projet



1 Pressez [PROJECT].

Mode d’emploi “Mémorisation et rappel de tous les réglages de mixage (Project” (p.50).

L'affichage "PROJECT" appara t.

2 Pressez CURSOR [bas] pour amener le curseur sur le champ inférieur.

3 Pressez [F2](NEW).

Le message "CREATE NEW PROJECT" (création d'un nouveau projet) s'affiche.

4 Pressez [F2](CREATE).

Le message "CONFIRM / Create New Project OK ?" appara t.

5 Pressez [F5](OK).

Le message "CONFIRM / Keep Current Mixer Setting ?" (Confirmer/ conserver les réglages actuels de mixage?) appara t.

6 Pressez [F4](YES) ou [F5](NO).

[F4]...les réglages actuels sont conservés après création du nouveau projet.

[F5]...le système retourne aux réglages d'usine par défaut après création d'un nouveau projet.

7 Lorsque le message "MESSAGE / Completed" appara t pressez [F6](EXIT).

Un nouveau projet a été créé.

Vous pouvez nommer un projet en pressant [F3](NAME/PROJECT) à l'étape 3 (Mode d'emploi "Renommez/protéger contre l'effacement d'un projet" p.53).

Extinction – Mise hors tension

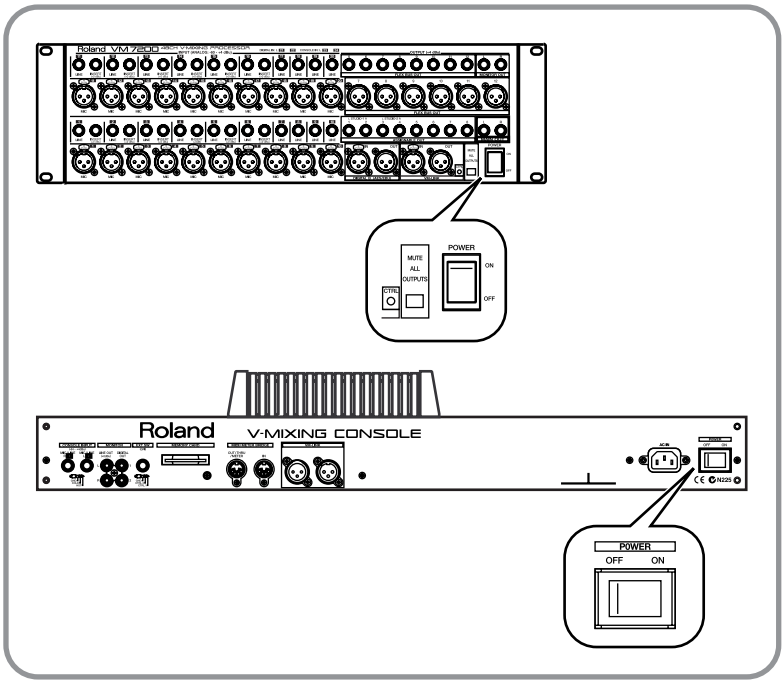
Les points à contrôler avant d'éteindre

- **Avez-vous stocké sur carte mémoire vos données d'Automix?**

  Vos données d'Automix sont pour le moment conservées dans la mémoire temporaire de la console – cette mémoire est effacée à l'extinction de l'appareil. Veillez à sauvegarder toutes les données d'Automix que vous désirez conserver sur une carte avant extinction.

- **Avez-vous baissé le volume de la console de mixage et des appareils audio connectés?**

  Si vous laissez les niveaux de volume de vos équipements à leurs niveaux d'utilisation lorsque vous éteignez un très fort bruit peut se produire risquant d'endommager votre équipement.



1 Stockez les réglages actuels sur une carte mémoire.

Prise en main "Stockage d'un projet" (p.39)

2 Eteignez les appareils audio connectés (amplificateurs et enceintes).

3 Commutez [POWER] sur OFF en face arrière de la console de mixage.

4 Commutez [POWER] sur OFF en façade du processeur de mixage.

5 Eteignez tout appareil connecté analogiquement (instrument module de sons processeurs d'effets microphone lecteur de CD/MD magnétophone à bande etc.).

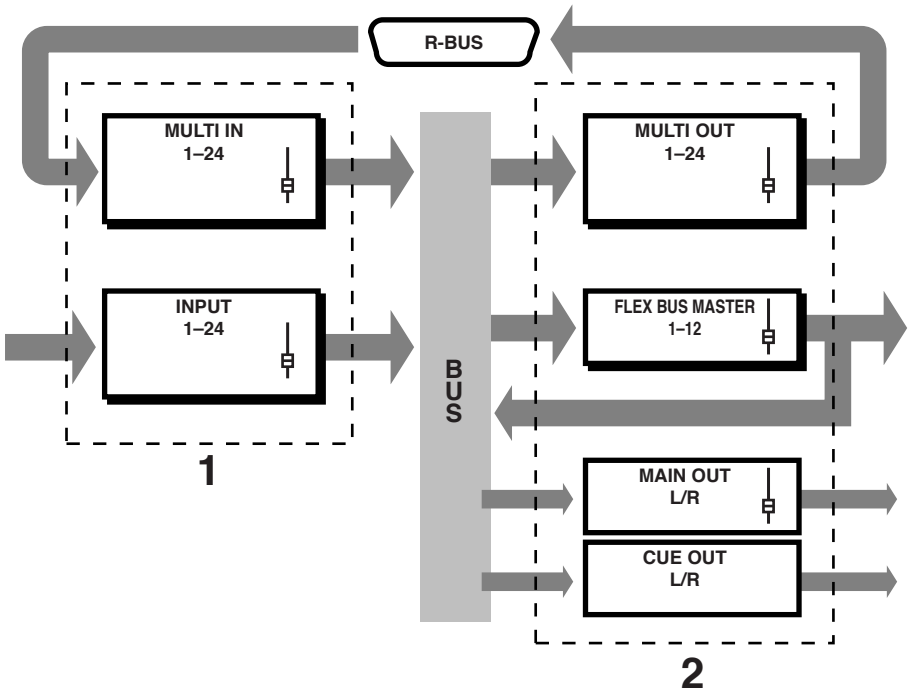
6 Eteignez les appareils connectés numériquement (enregistreur DAT/MD enregistreur sur disque dur etc.).

7 Eteignez tout magnétophone numérique multipiste connecté.

Avant le mixage

Trajet interne du signal

Le schéma ci-dessous donne les grandes lignes du trajet du signal audio. Pour des détails référez-vous au schéma synoptique fixé sur le processeur (VM-7200/7100).



1. Canaux d'entrée

Il y a deux modes d'entrée dans ce système – [INPUT] et [MULTI IN].

INPUT...1-24

Les prises d'entrée Input suivantes peuvent tre assignées à ces canaux :

20 prises d'entrée (Input) analogiques sur le processeur de mixage VM-7200 (10 sur le VM-7100).

Prises d'entrée (Input) numériques stéréo sur le processeur de mixage (A ou B)

2 prises d'entrée analogiques sur la console de mixage (stéréo L/R).

MULTI IN...1-24

Les signaux audio des multi-canaux peuvent tre reçus d'un équipement externe – tel qu'un magnétophone multipiste – via ces canaux.

La correspondance entre les numéros de canal du signal entrant et les canaux Multi In peut tre modifiée en interne (ré-orientation par le biais d'un patch).

MEMO

Pour utilisez les canaux Multi In un VM-24E (vendu séparément) doit tre connecté au processeur de mixage pour ajouter un terminal d'entrée/sortie à connecteur R-BUS (mode d'emploi du processeur : p.14).

2. Bus/routages de sortie

MULTI OUT

Un canal de sortie multiple vers lequel les signaux de tout canal d'entrée et/ou bus Flex peuvent tre dirigés. La sortie multipiste numérique vers un enregistreur multipiste numérique peut tre obtenue en installant l'option VM-24E (vendue séparément) dans le système. Vous pouvez également adresser les signaux à des pistes analogiques par les prises ASSIGNABLE OUT.

BUS FLEX 1-12

Un bus Flex est un bus polyvalent au travers duquel les signaux peuvent tre envoyés à un autre bus à d'autres destinations internes ou à des appareils externes. Les bus Flex peuvent envoyer des signaux de tous les canaux d'entrée ainsi que des bus Flex 1-8. Toute sortie ASSIGNABLE OUT DIGITAL OUT A et B et MULTI OUT peut tre sélectionnée pour produire les signaux d'un bus Flex à destination d'un appareil externe. Si vous utilisez un processeur VM-7200 des prises de sortie dédiées sont également disponibles pour les bus Flex 5-12.

MAIN OUT (Sortie principale)

La sortie du mixage stéréo global contenant tous les canaux désirés destinée à tre envoyée au magnétophone Master ou à l'amplificateur en cas de sonorisation. Les signaux peuvent tre envoyés depuis tous les canaux d'entrée et tous les bus Flex. En plus des sorties dédiées (MAIN OUT et REC OUT) les signaux peuvent tre dirigés vers toute sortie ASSIGNABLE OUT DIGITAL OUT A et B et/ou MULTI OUT.

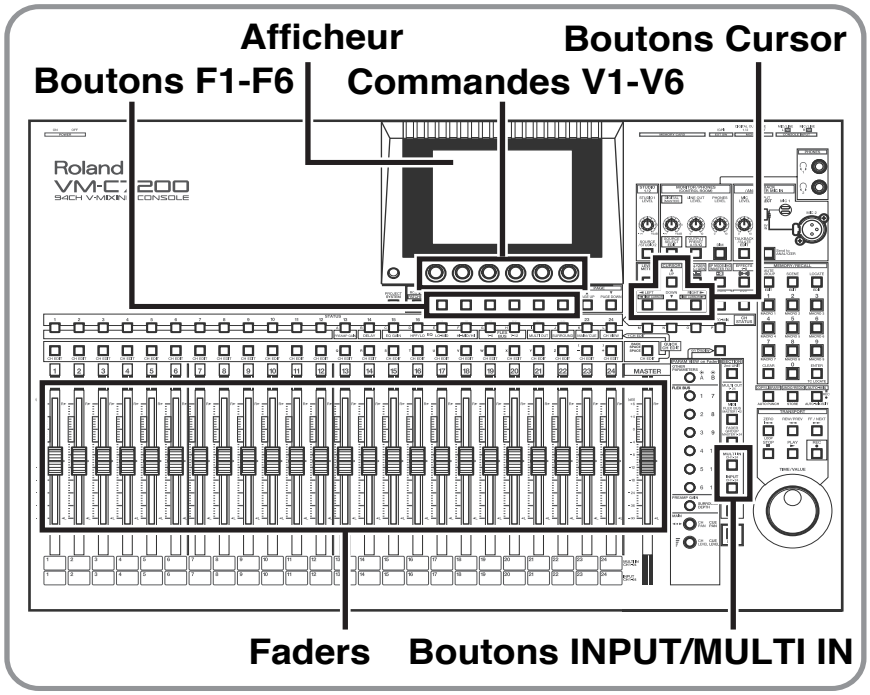
CUE OUT

Bus stéréo servant principalement à l'écoute de contrôle (Monitor). Les signaux peuvent tre envoyés au bus Cue depuis tous les canaux d'entrée et tous les bus Flex. Les signaux de contrôle peuvent tre produits par les prises MONITOR OUT et PHONES à destination d'un équipement d'amplification de contrôle externe. Ils peuvent également tre dirigés vers toute sortie ASSIGNABLE OUT DIGITAL OUT A et B ou MULTI OUT.

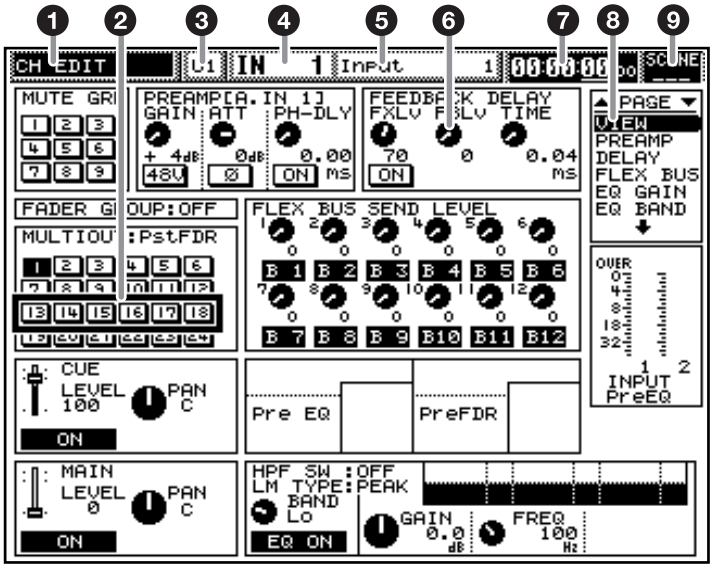
Vous pouvez également produire d'autres signaux de bus à partir des prises MONITOR OUT.

Comment faire fonctionner ce système

Lorsque vous faites fonctionner ce système vous utilisez le plus souvent les curseurs les commandes [V1]-[V6] et les boutons [F1]-[F6] proches de l'afficheur. Ce chapitre explique l'afficheur et comment ces commandes et boutons interagissent avec lui.



L'afficheur (exemple)



1. Titre de l'écran
2. Curseur
3. Processeur actuellement piloté
4. Section et canal actuels
5. Nom de la voie
6. Icone de paramètre
7. Temps actuel (Time Code)
8. Page actuelle
9. Numéro de la Scene actuellement sélectionnée

Pour changer les paramètres

Pour changer la valeur d'un paramètre amenez le curseur sur le paramètre qui sera alors sélectionné et utilisez les commandes [V1]-[V6] faders et/ou boutons [F1]-[F6] pour changer sa valeur comme décrit ci-dessous.

Pour déplacer le curseur

Le curseur – un rectangle gras dans l'afficheur – sélectionne un seul paramètre ou un groupe de paramètres pour réglage de leur valeur. Pour déplacer le curseur pressez CURSOR [haut] [bas] [droite] [gauche].

MEMO

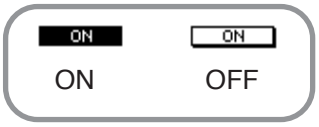
Le curseur n'appara t pas dans un écran lorsqu'aucune sélection de curseur n'est nécessaire.

Pour régler les valeurs des paramètres

Il y a certaines règles pour déterminer les paramètres indiquées ci-dessous. Nous vous recommandons de les conserver à l'esprit.

Les paramètres se règlent en tournant les commandes [V1]-[V6]. Tournez la commande située sous le paramètre à changer.

Les paramètres ON se règlent en pressant les boutons [F1]-[F6]. Pressez le bouton pour régler le paramètre ON – cela fait s'afficher le paramètre en négatif – ou sur OFF (affichage normal) sous le paramètre que vous désirez changer.



Les paramètres se règlent en tournant d'abord les commandes [V1]-[V6] puis en pressant les boutons [F1]-[F6](SET) pour confirmer les changements. Utilisez la commande et le bouton situés respectivement sous le paramètre que vous désirez changer (certains paramètres peuvent tre réglés en pressant uniquement [F1]-[F6](SET)).

Les paramètres représentés comme faders se règlent à l'aide des faders de la console. Si le fader indiqué est sélectionné par le curseur vous pouvez également changer sa valeur en tournant les commandes correspondantes [V1]-[V6].

Si vous désirez afficher ou changer des paramètres fréquemment utilisés ou la valeur d'un seul paramètre pour tous les canaux d'un coup vous pouvez faire cela plus aisément en utilisant les faders de la console (Mode d'emploi Fonctions utiles p.58).

Pour utiliser les canaux [INPUT] ou [MULTI IN]

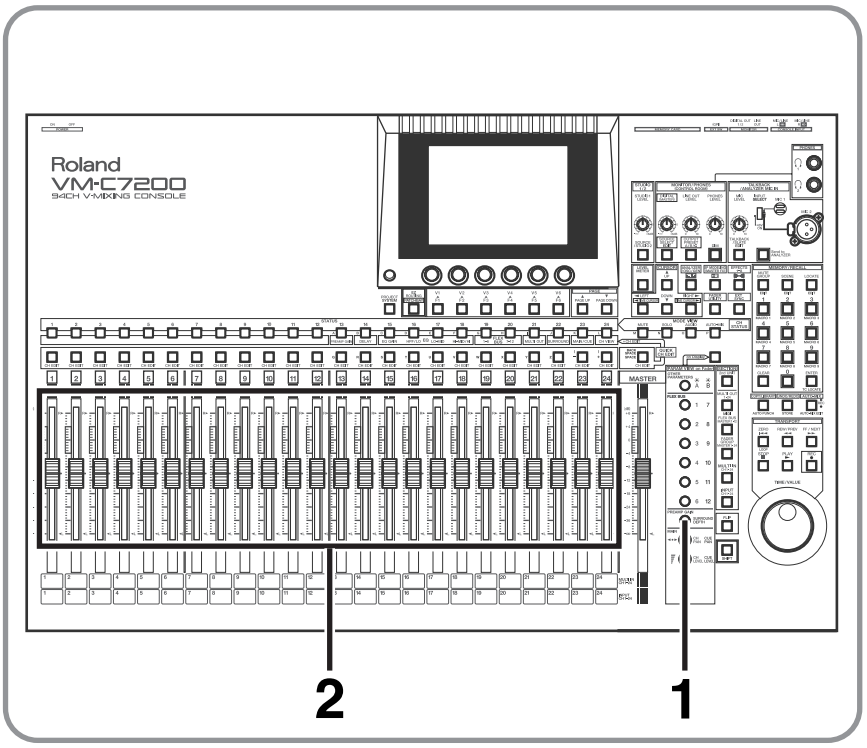
Pour régler le niveau de gain et la tonalité de la source d'entrée notamment en utilisant l'égaliseur pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type de canal que vous désirez configurer. Avec le bouton sélectionné allumé en rouge vous pouvez contrôler le comportement de chaque signal source à l'aide des faders ou commandes de l'afficheur de la console.

Procédures de mixage

Maintenant lançons-nous dans le mixage. Ce chapitre décrit le mixage deux voies – stéréo – de sources connectées qui seront transmises par le système au travers de ses prises de sortie MAIN OUT.

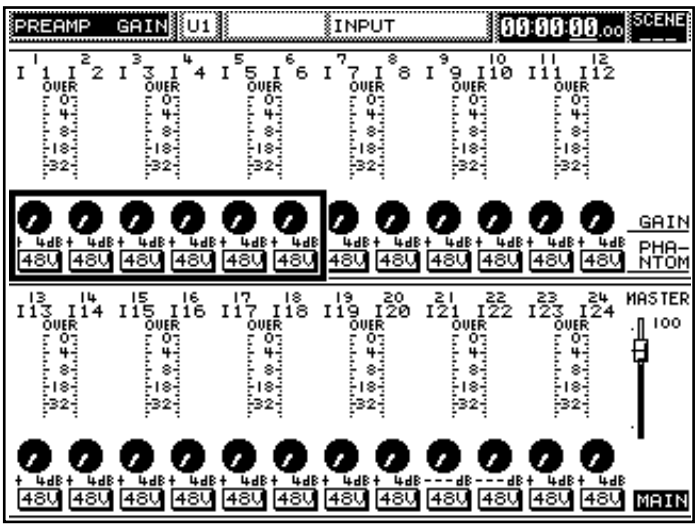
Réglage du gain d'entrée

Ajustons les niveaux de gain d'entrée de tous les instruments et appareils connectés.



1 Pressez [PREAMP GAIN].

[PREAMP GAIN] s'allume et l'affichage "PREAMP GAIN"appara t.



Mode d'emploi "Gain Alimentation phantom Phase et atténuateur" (p.68)

TRUC

Comme réglés en usine tous les numéros de voie de la console correspondent aux numéros d'entrée du processeur. Vous pouvez toutefois changer les connexions des voies ou travailler sur plusieurs voies à la fois (Mode d'emploi Sélection de la source sonore d'un canal d'entrée (p.67)).

MEMO

Si vous avez sélectionné DIGITAL IN A/B comme entrée source ces étapes ne seront pas nécessaires.

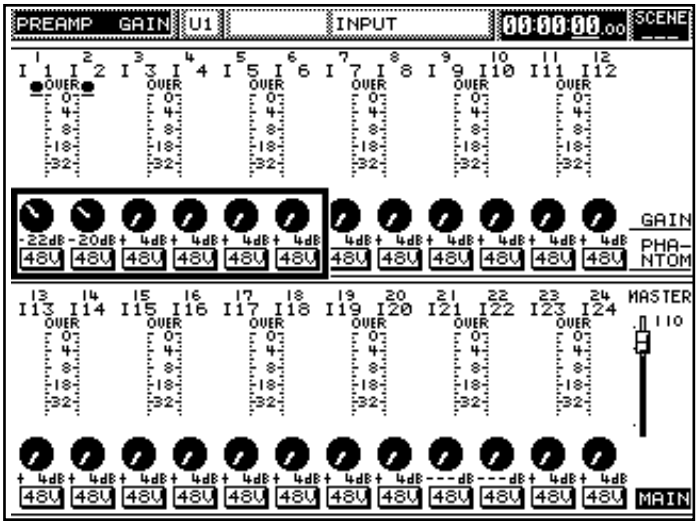
TRUC

Vous pouvez également régler le niveau de gain à l'aide du curseur et des potentiomètres dans l'afficheur.

2

Utilisez le fader de chaque voie que vous désirez régler pour déterminer le niveau de gain d'entrée du microphone/instrument/appareil audio connecté (+4 à -64dB)

Faites cela en montant d'abord le volume de sortie de chaque instrument autant que possible pour que celui-ci produise un signal fort et puissant. Ensuite sur la console réglez le niveau de gain d'entrée de la voie aussi haut que possible dans la plage de l'indicateur de niveau affiché. Si le gain d'entrée va au-delà de OVER ● appara t dans l'indicateur de niveaux (Level Meter).



Lorsque vous avez fini ces réglages vous pouvez régler les niveaux de voie et panoramiques stéréo L/R (gauche/droite).

TRUC

Le fader dans ce cas pilote le niveau de gain d'entrée de chaque voie. Pour envoyer les signaux par la prise de sortie MAIN OUT réglez le niveau de sortie de chaque voie (passez à la page suivante).

MEMO

Si vous utilisez un microphone à condensateur ou tout équipement similaire activez l'alimentation PHANTOM.

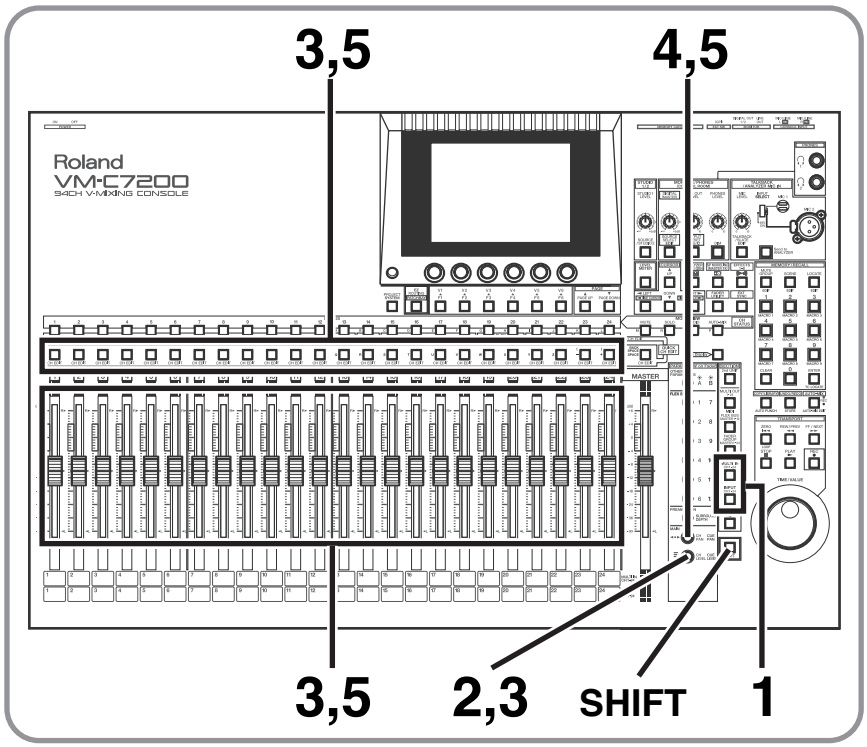
TRUC

Vous pouvez également régler la commutation On/Off de phase la commutation On/Off de l'alimentation Phantom et l'atténuateur pour chaque voie si cela est nécessité par la source entrant.

Réglage des niveaux de voie et panoramiques L/R

Ici vous pouvez régler le niveau de sortie et le panoramique L/R de chaque voie pour le mixage principal ou le bus Cue (servant à l'écoute ou monitoring). Vous pouvez visualiser numériquement chaque réglage de niveau et panoramique dans l'afficheur.

Mode d'emploi "Réglage On/Off du niveau d'envoi (Send Level) et du panoramique (PAN) pour une voie ou canal (p.70)

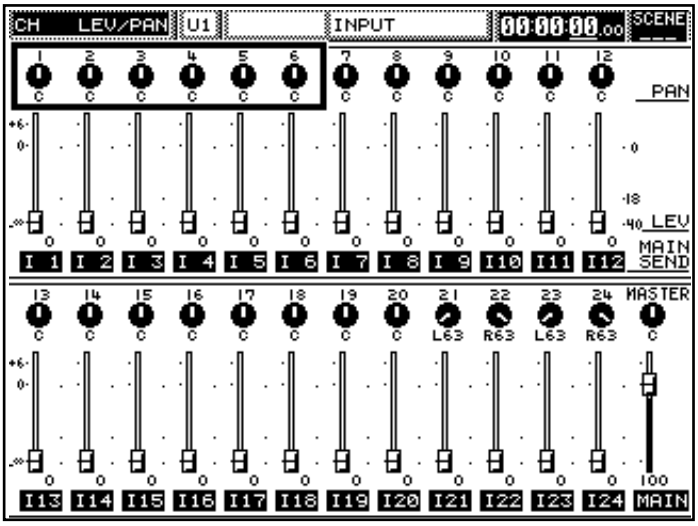


1 Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type de voie que vous désirez configurer.

2

Pressez [CH LEVEL].

[CH LEVEL] s'allume en rouge et l'affichage "CH LEV/PAN" appara t.



3

Utilisez le fader de la voie que vous désirez modifier pour changer son niveau de sortie.

Pour régler le niveau de la voie à 0db (100) tenez enfoncé [CH LEVEL] et pressez [CH EDIT] de la voie que vous désirez régler à 0db.

4

Pressez [CH PAN]

[CH PAN] s'allume en rouge et l'affichage "CH LEV/PAN" appara t.

5

Utilisez le fader de la voie que vous désirez régler pour changer sa position stéréo.

Montez le fader pour orienter le son à droite (R) et baissez-le pour l'orienter vers la gauche (L). Pour régler le panoramique au centre tenez enfoncé [CH LEVEL] et pressez [CH EDIT] de la voie dont vous désirez régler le panoramique au centre.

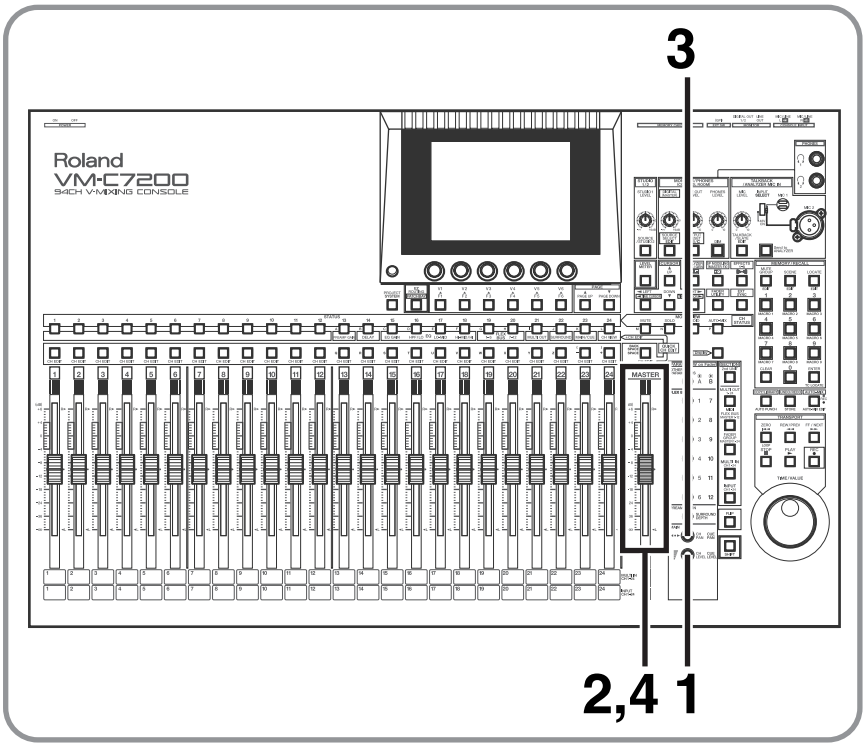
Pour envoyer les signaux au Bus Cue tenez enfoncé [SHIFT] en pressant [CH LEVEL] à l'étape 2 et en pressant [CH PAN] à l'étape 4. Les boutons s'allumeront en vert.

Lorsque vous avez fini ces réglages réglez le niveau général (Master) et la balance stéréo.

Réglage du niveau général (Master) et de la balance stéréo

Réglons maintenant le niveau de sortie global et la balance stéréo pour le mixage produit par les sorties Main Out et contenant toutes les sources Input et Multi In.

Mode d'emploi "Réglage du niveau de mixage général et balance stéréo" (p.84).



1 Pressez [CH LEVEL] pour allumer [CH LEVEL] en rouge.

2 Utilisez le fader [MASTER] pour régler le niveau général en sortie Main Out.

3 Pressez [CH PAN] pour allumer [CH PAN] en rouge.

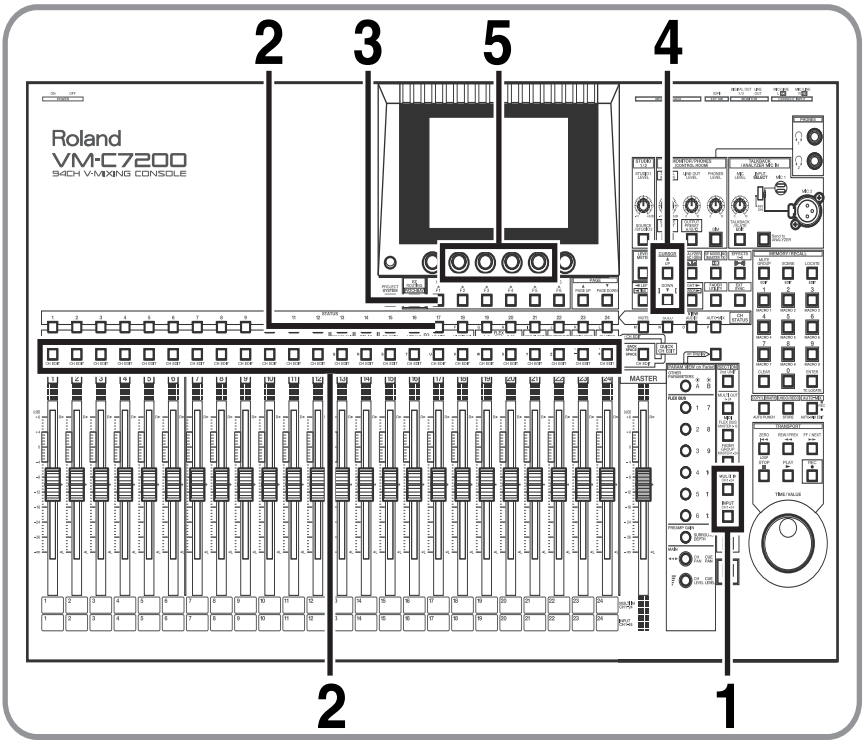
4 Utilisez le fader [MASTER] pour régler la balance stéréo générale des signaux en sortie Main Out.

Montez le curseur pour une orientation vers la droite (R) et baissez-le pour une orientation vers la gauche (L).

Réglage de la tonalité d'un signal (Egaliseur)

Vous pouvez obtenir la tonalité désirée pour chaque signal en utilisant un égaliseur (EQ).
Dans ce système chaque voie dispose d'un égaliseur paramétrique. Vous pouvez choisir entre un égaliseur 4 bandes ou un égaliseur 3 bandes plus un effet. Les bandes haute et basse ont des corrections de type à plateau . Les bandes haut-médium et bas-médium ont des corrections de type à cr te .

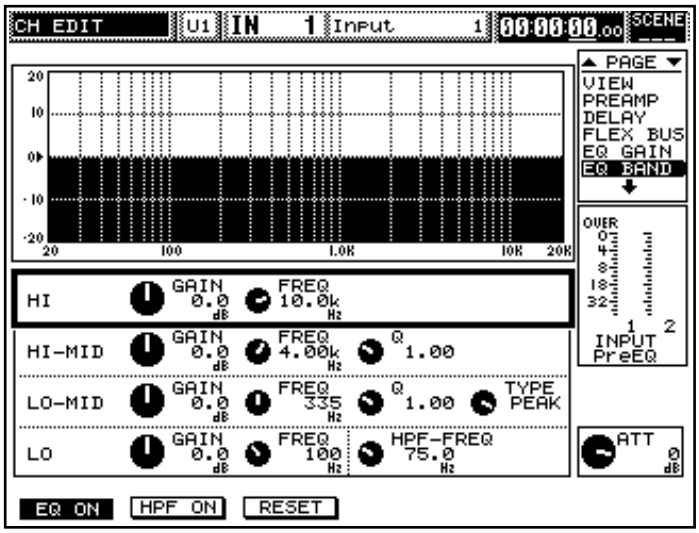
Mode d'emploi "Faire différents réglages de voie (Egaliseur etc.)" (p.78)



1 Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type de voie que vous désirez configurer.

2 Tenez enfoncé [CH EDIT] de la voie pilotant le signal dont vous désirez changer la tonalité et pressez [HI-MID/HI].

La page d'édition "EQ BAND" appara t en affichage "CH EDIT".



3 Pressez [F1](EQ ON) pour activer l'égaliseur.

"EQ ON" s'affiche en négatif.

4 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner la bande désirée.

HI (hautes fréquences) HI-MID (fréquences haut-médium) LO-MID (fréquences bas-médium) LO (basses fréquences).

5 Ajustez les réglages pour la bande sélectionnée.

GAIN

Tournez [V2](GAIN) pour augmenter ou réduire le gain (-15.0 à +15.0dB).

FREQUENCE

Tournez [V3](FREQ) pour ajuster la fréquence centrale d'action de l'égaliseur.

Q

Tournez [V4](Q ou RESO) pour régler la largeur de bande d'action de l'égaliseur.

Lorsque vous travaillez avec les bandes HI-MID et LO-MID vous pouvez monter le volume des fréquences situées au centre de la bande sélectionnée en montant le niveau Q (0.36 à 16). (pour la bande LO [V4] détermine la bande HPF-FREQ ou fréquence de filtre passe-haut)

TYPE

Tournez [V5](TYPE) pour sélectionner le type d'égalisation de la bande LO-MID. Vous pouvez choisir parmi divers types de filtrages. L'égaliseur retourne à son comportement normal lorsque vous sélectionnez "TYPE PEAK".

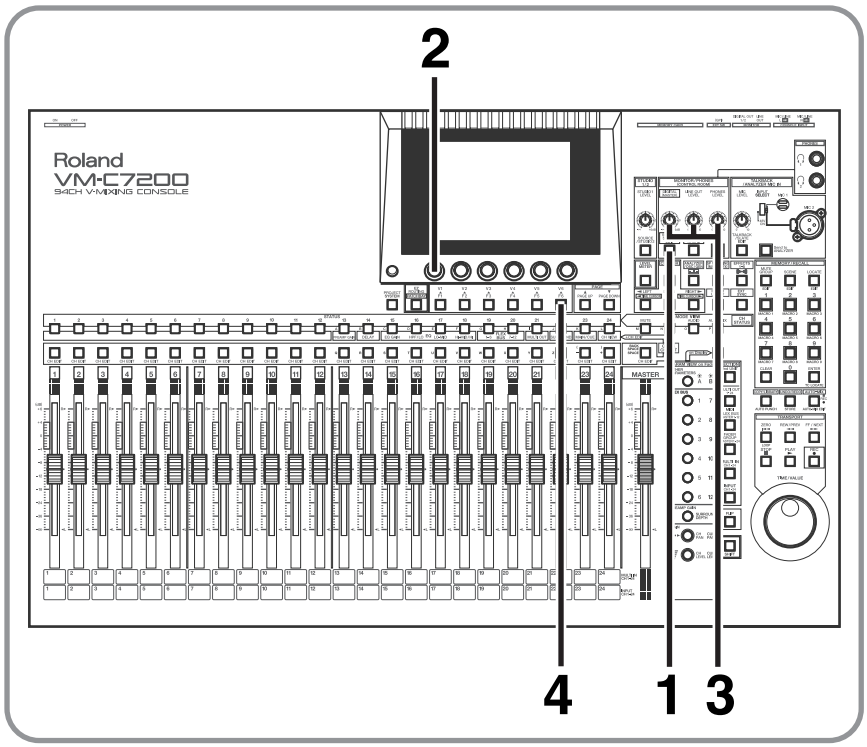
MEMO

Pour désactiver l'égaliseur pressez à nouveau [F1]. "EQ ON" retourne à un affichage normal.

Configuration d'une écoute de contrôle (Monitor)

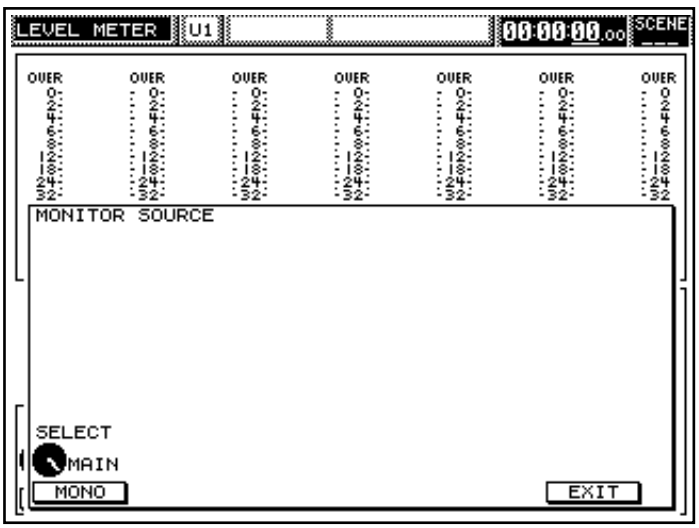
Vous pouvez contrôler le système gr ce à des écouteurs connectés à la prise PHONES ou par des enceintes de contrôle ou moniteurs connectés en prise MONITOR OUT. Vous entendrez le m me son par les deux sorties. Vous pouvez ainsi contrôler les signaux du bus Cue de la sortie Main Out ou de tout bus Flex.

Mode d'emploi "Procédure de mixage 2 (sortie et contrôle)" (p.84)



1 Pressez [SOURCE SELECT].

La sous-fen tre "MONITOR SOURCE" s'affiche.



2 Tournez [V1](SELECT) pour sélectionner la sortie que vous désirez contrôler.

3 Tournez [DIGITAL(MASTER)] pour ajuster le niveau de sortie de contrôle.

Si vous avez un appareil connecté en prise LINE OUT sur la console tournez [LINE OUT LEVEL] pour obtenir un niveau de sortie favorable à l'avance.

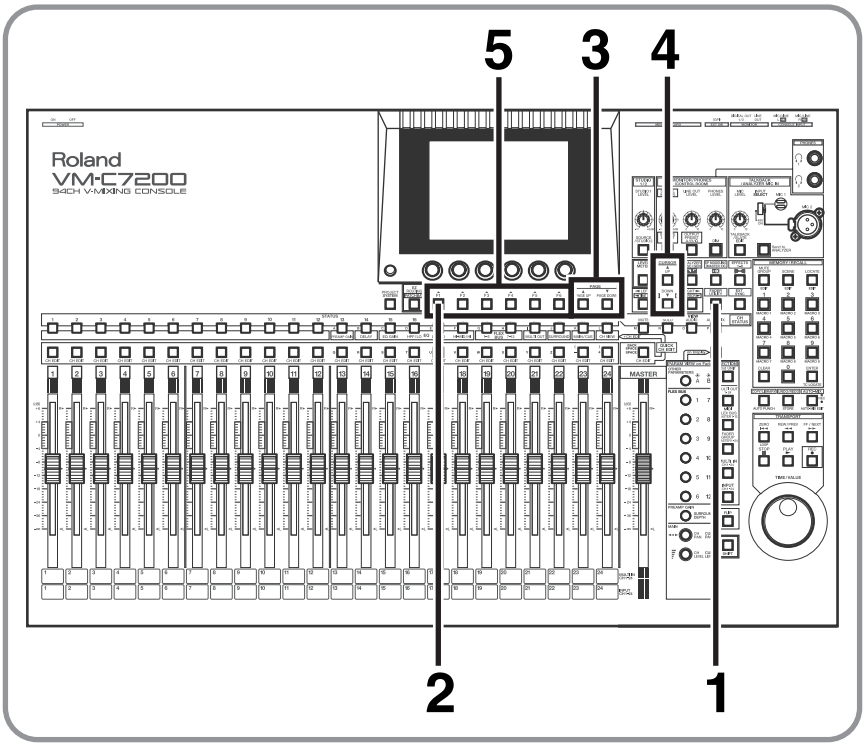
Si vous utilisez des écouteurs tournez [PHONES LEVEL] pour ajuster le volume d'écoute au casque.

4 Pressez [F6](EXIT) pour sortir de ce mode.

Couplage de voies adjacentes

Si vous éditez une source stéréo vous pouvez coupler des voies adjacentes (paire et impaire) – les changements que vous ferez à l'une ou l'autre de voie affecteront les deux.

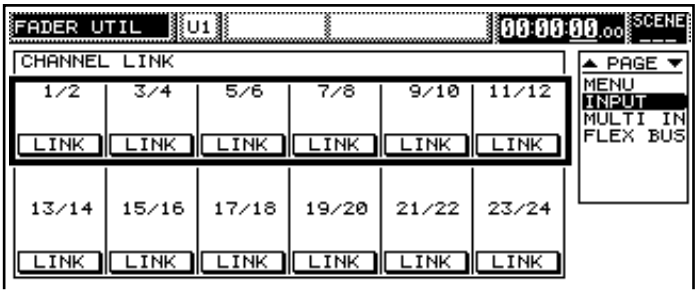
Mode d'emploi "Contrôle simultané des signaux de plusieurs voies (signaux Link) et groupes (Group)" (p.102)



1 Pressez [FADER UTILITY].

L'affichage "FADER UTIL" appara t.

2 Pressez [F1](CHANNEL LINK).



3 Pressez [PAGE (haut)] [PAGE (bas)] pour afficher le type des voies que vous désirez lier.

Choisissez entre “INPUT” “MULTI IN” ou “FLEX BUS”.

4 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le groupe de 6 voies contenant les voies que vous désirez coupler.

5 Pressez [F1]-[F6] pour activer (affichage négatif) le couplage Channel Link de la paire choisie.

Pour annuler le couplage Channel Link pressez [F1]-[F6] à nouveau.

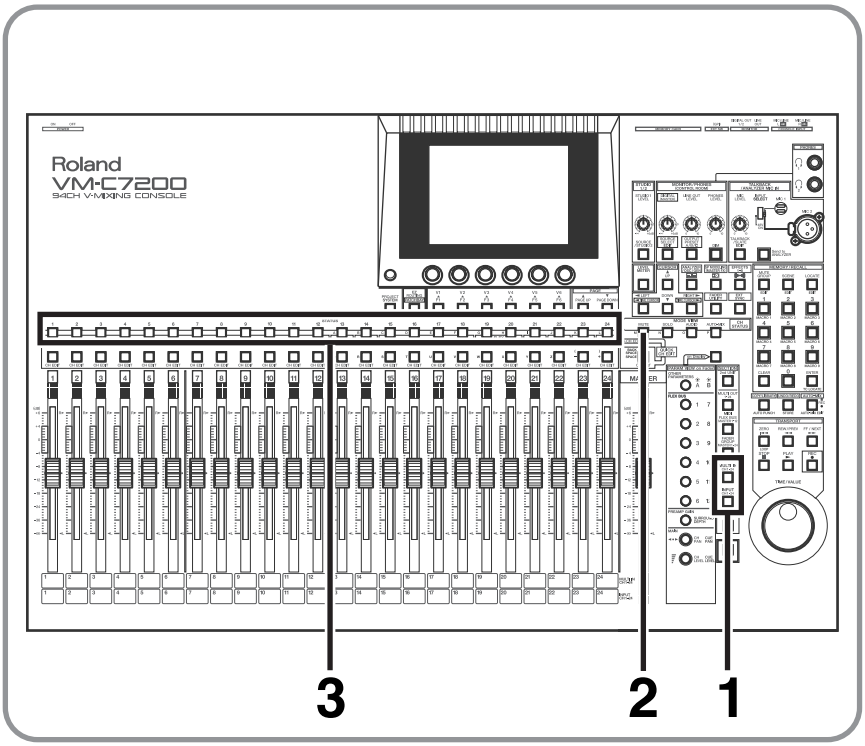
Les paramètres suivants ne peuvent pas tre couplés.

- GAIN
- MAIN SEND PAN (panoramique d’envoi au général)
- INPUT SOURCE (source d’entrée)
- SURROUND DEPTH (amplitude de surround)
- SURROUND PAN (panoramique de surround)
- MULTI OUT SEL (sélection de Multi Out)
- 48V (PHANTOM) SW (commutateur d’alimentation phantom)
- CH NAME (nom de la voie)

Neutralisation d'une voie

Vous pouvez neutraliser le signal d'une voie en utilisant les boutons [CH STATUS].

Mode d'emploi "Neutralisation d'une voie (MUTE)" (p.77)



1 Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type de voie que vous désirez neutraliser.

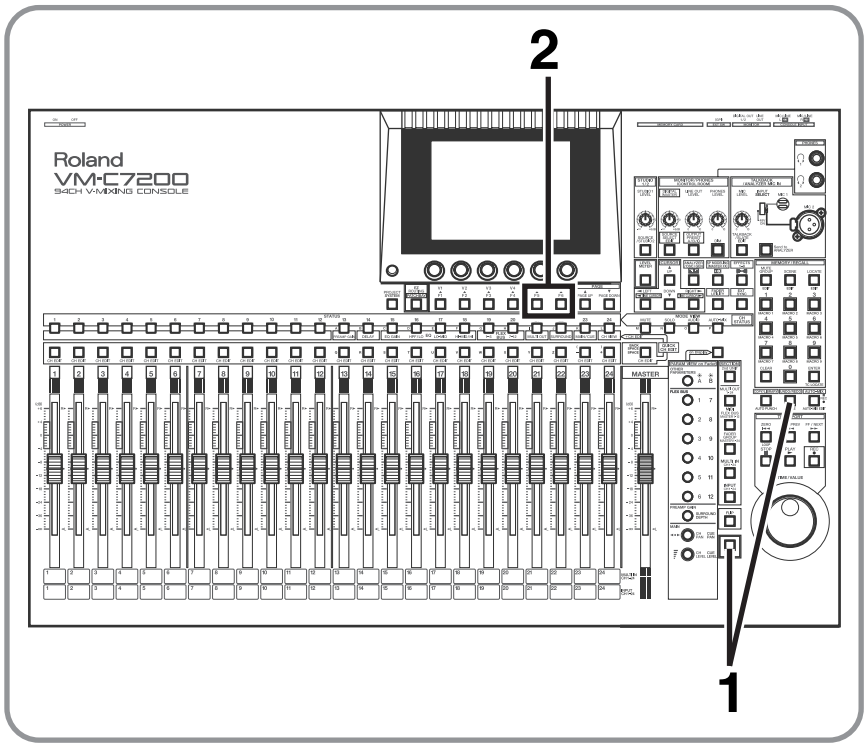
2 Pressez [MUTE] pour allumer [MUTE].

3 Pressez [STATUS] de la voie que vous désirez neutraliser.

Le bouton [STATUS] de la voie neutralisée s'allume en rouge.

Stockage d'un projet (Project)

Le statut actuel des réglages de la console peut tre stocké (mémorisé) à tout moment par une mise à jour du projet créé sur une carte mémoire au début de la session. Stockons le statut actuel du système sous forme de projet.



1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [STORE].

Le message "CONFIRM / Store Current Project OK?" (Confirmez/stockage du projet actuel OK?) appara t.

2 Pressez [F5](OK) puis pressez [F6](EXIT) après que le stockage ait été effectué.

Pour annuler pressez au contraire [F6](CANCEL).

Mode d'emploi "Mémorisation et rappel de tous les réglages de mixage" (p.50)

MEMO

Vous ne pouvez pas stocker un projet sans qu'il y ait une carte mémoire insérée contenant un projet créé à l'avance (Prise en main : p.16).

Emploi des diverses sorties

Les signaux peuvent tre envoyés par les sorties principales MAIN OUT du système à un magnétophone Master pour le mixage ou un système de retour de scène. Ils peuvent également tre envoyés à d'autre destinations tels que des moniteurs de studio ou m me à des pistes individuelles d'un magnétophone multipiste.

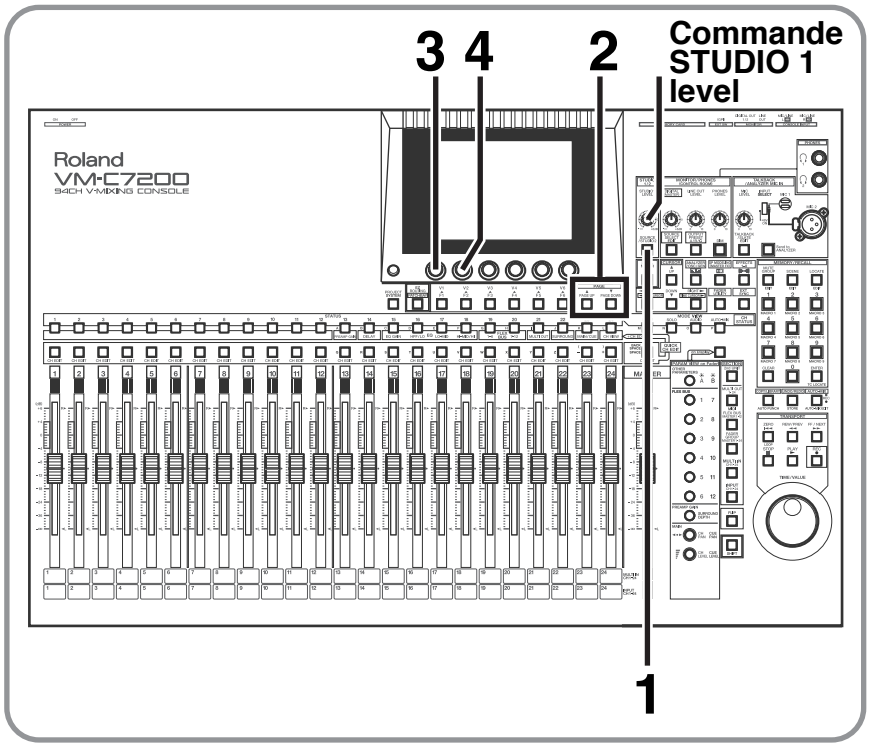
Configuration des envois d'écoute de contrôle pour studio ou scène

Les sorties ASSIGNABLE OUT 1 - 4 du système (Mode d'emploi Diriger les signaux vers les prises de sortie MULTI OUT et ASSIGNABLE OUT p.93) peuvent envoyer leurs signaux à des enceintes de contrôle pour un interprète dans une autre pièce (en général un studio) ou sur une scène. Vous pouvez aisément configurer deux systèmes d'écoute stéréo indépendants : "STUDIO 1" et "STUDIO 2". Les sorties assignables ASSIGNABLE OUT 1 et 2 peuvent servir comme sorties L et R (gauche et droite) pour "STUDIO 1" et ASSIGNABLE OUT 3 et 4 comme sorties L et R pour "STUDIO 2".

Connectez des écouteurs stéréo ou un amplificateur pour enceinte de contrôle aux prises de sortie STUDIO.

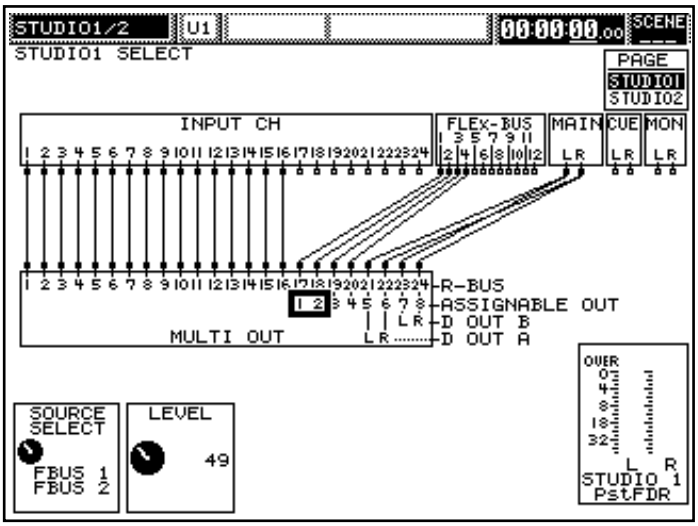
Chaque mixage de contrôle peut tre façonné selon les besoins de l'interprète. "STUDIO 1" a une commande de niveau dédié. Cela fait de "STUDIO 1" le choix pratique pour le retour de voie sur une scène – vous pouvez utiliser cette commande pour baisser rapidement le volume de "STUDIO 1" si un larsen indésirable se produit.

Pour sélectionner les signaux envoyés aux écoutes de studio



1 Pressez [SOURCE/STUDIO2].

L'affichage "STUDIO1/2" appara t.



2 Pressez [PAGE (haut)] [PAGE (bas)] pour passer à la page "STUDIO 1" ou "STUDIO 2".

3 Tournez [V1](SOURCE SELECT) pour sélectionner le type de signal source que vous désirez écouter.

Les sources suivantes peuvent tre sélectionnées.

- Voies d'entrée Input 1-24
- Bus Flex 1-12
- Bus Cue L/R
- Moniteur L/R
- Main out L/R

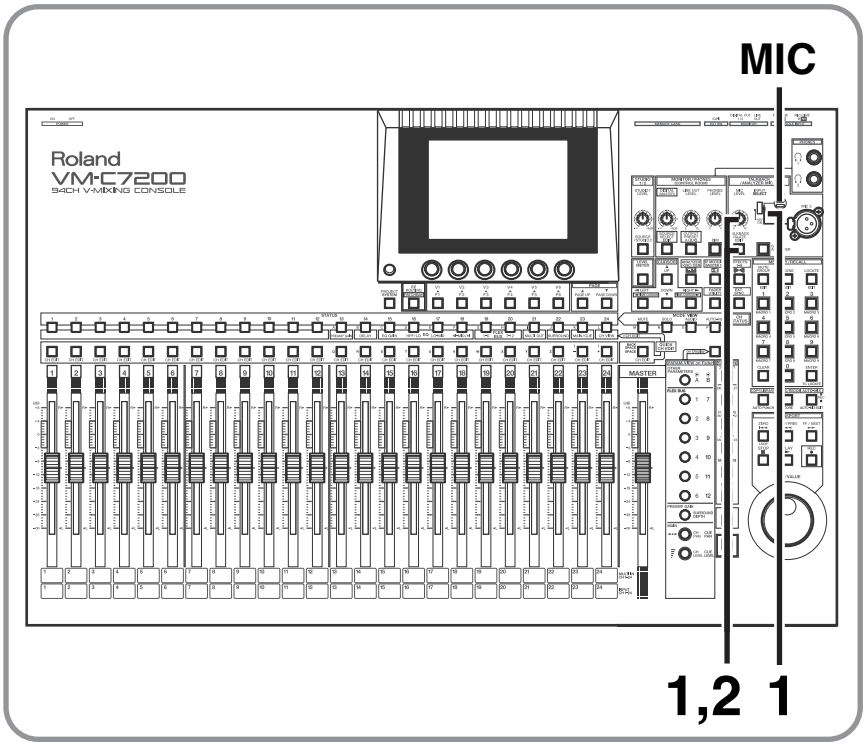
4 Tournez [V2](LEVEL) pour ajuster le niveau d'envoi.

Les signaux source sélectionnés à l'étape 3 peuvent tre entendus par les sorties ASSIGNABLE OUT 1 et 2 pour "STUDIO 1" L/R ou ASSIGNABLE OUT 3 et 4 pour "STUDIO 2" L/R.

Pour parler à quelqu'un sur une scène ou dans un studio (Intercommunication ou Talkback)

Mode d'emploi "Fonctions Talkback et Slate" (p.100)

La fonction Talkback vous permet de parler à un interprète ou un assistant situé sur scène ou dans un studio en parlant dans le microphone d'intercommunication intégré à la console. Ce microphone peut être dirigé vers une enceinte de contrôle (Monitor) ou autre appareil d'écoute.



1 Réglez [INPUT SELECT] sur MIC 1.

Avant de commuter [INPUT SELECT] tournez [MIC LEVEL] pour amener le niveau du micro à 0.

2 Tenez enfoncé [TALKBACK/SLATE] tout en parlant dans le microphone. Votre voix est envoyée en Main Out et/ou bus Cue. La fonction Talkback/Slate n'est normalement active que lorsque le bouton est tenu enfoncé (il s'allume en rouge).

Pour changer le volume du microphone d'intercom tournez [MIC LEVEL].

TRUC Vous pouvez également envoyer votre voix à diverses destinations telles que les sorties ASSIGNABLE OUT ou les bus Flex.

NOTE **Pour prévenir tout larsen, veillez à baisser le volume des enceintes de contrôle de votre pièce avant d'utiliser la fonction Talkback.**

Bus Flex

Chaque processeur de mixage dispose de 12 bus polyvalents uniques – on les appelle bus Flex. Un bus – qu'il s'agisse d'un bus Flex ou d'un bus traditionnel pour l'enregistrement le mixage ou auxiliaire – est un passage vers lequel de multiples signaux peuvent tre envoyés en vue d'une destination commune. Les signaux assignés à un bus Flex peuvent tre dirigés par le système vers diverses sorties ou m me vers un autre bus Flex du système. Cela vous permet d'envoyer des signaux à des processeurs de signaux externes ou à des effets internes ou encore à des systèmes d'écoute pour des interprètes sur scène ou en studio.

Exemple 1

Vous pouvez vouloir utiliser la reverb sur certaines voies avant sortie par le mixage principal Main Out. Orientez les signaux qui doivent tre ainsi traités vers un bus Flex connecté à l'effet désiré.

Exemple 2

Vous pouvez enregistrer des pistes individuelles sur un magnétophone 8 pistes en assigant vos voies d'entrée à n'importe lequel des 8 bus Flex et utiliser les sorties MULTI OUT ou ASSIGNABLE OUT pour envoyer chaque bus Flex à une des 8 pistes de l'enregistreur.

Exemple 3

Comme vous pouvez régler le niveau d'envoi de chaque voie à un bus Flex vous pouvez créer jusqu'à 8 mixages de retour indépendants totalement pilotables à l'aide des 8 bus Flex dirigés vers les sorties ASSIGNABLE OUT 1-8.

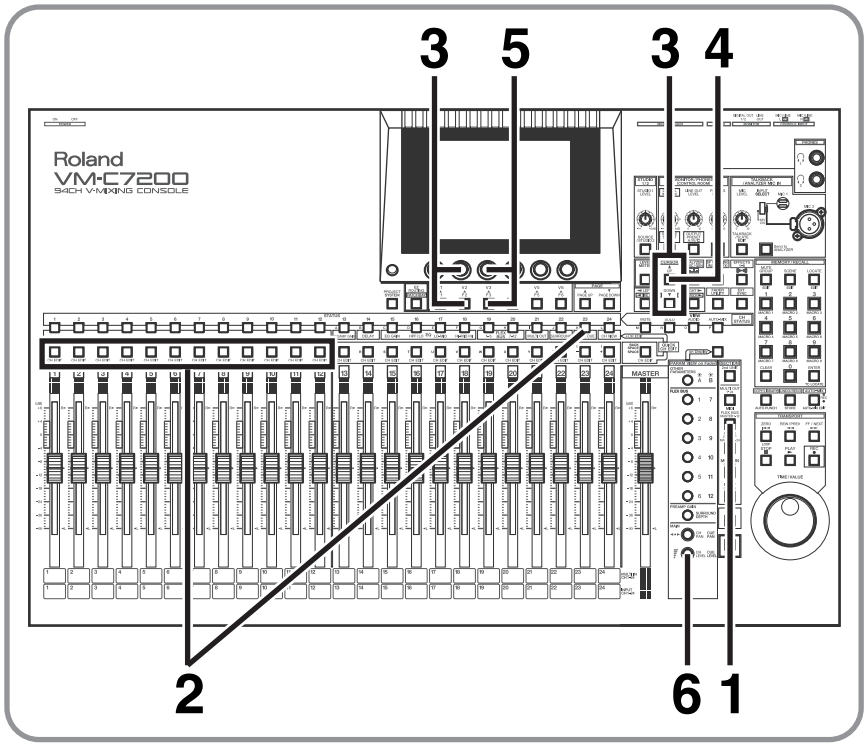
Commençons par assigner les bus Flex aux sorties.

Vous pouvez coupler une paire de bus Flex adjacents et les utiliser comme bus Flex stéréo (Prise en main : p.36).

Sortie de bus Flex (MULTI OUT/ASSIGNABLE OUT)

Chacun des signaux bus Flex peut tre dirigé vers une sortie MULTI OUT/ASSIGNABLE OUT. Vous pouvez envoyer son signal à des magnétophone multipistes à des processeurs de signaux externes ou à des retours de scène par exemple.

Les sorties MULTI OUT sont principalement utilisées pour l'envoi à un enregistreur numérique 24 pistes – ce qui nécessite l'ajout de l'option VM-24E – mais peuvent également tre dirigées vers les sorties ASSIGNABLE OUT pour une sortie analogique.



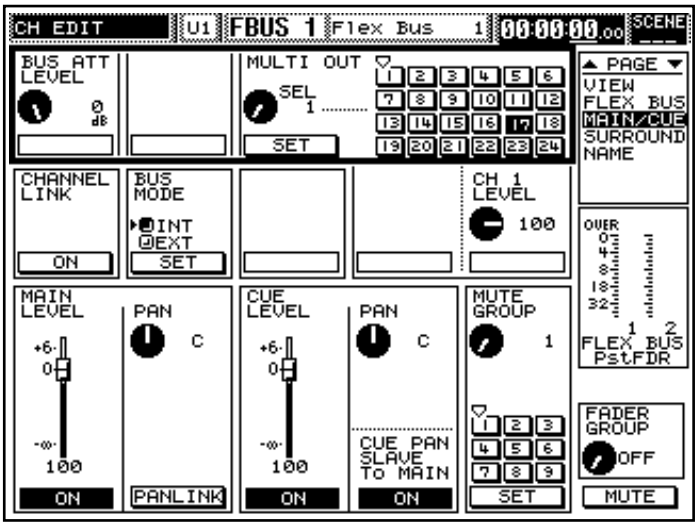
1 Pressez [FLEX BUS MASTER 1-12].

Si vous désirez éditer les bus Flex 9-12 passez à l'étape 4.

2 Tenez enfoncé [CH EDIT] sur la bande de boutons numériques correspondante au bus Flex que vous désirez éditer et pressez [MAIN/CUE].

La page d'édition "MAIN/CUE" de l'afficheur "CH EDIT" appara t.

Mode d'emploi "Sortie directe de signaux d'un bus Flex" (p.86) "Diriger les signaux vers les prises de sortie MULTI OUT et ASSIGNABLE OUT" (p.93).



3

Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le champ médian. Tournez [V2](BUS MODE) pour sélectionner “EXT” puis pressez [F2](SET) pour confirmer votre choix (les bus Flex 9-12 ne sont pas appelés pas cette étape).

Le bus Flex est maintenant réglé sur External.

4

Pressez CURSOR [haut] pour amener le curseur sur le champ supérieur.

5

Tournez [V3](MULTI OUT SEL) pour sélectionner le numéro MULTI OUT puis pressez [F3](SET) pour confirmer.

Les signaux de bus Flex sont normalement envoyés par les prises de sortie MULTI OUT correspondantes mais peuvent également tre dirigés vers les prises ASSIGNABLE OUT suivantes pour une sortie analogique.

MULTI OUT 17 - ASSIGNABLE OUT 1
MULTI OUT 18 - ASSIGNABLE OUT 2
MULTI OUT 19 - ASSIGNABLE OUT 3
MULTI OUT 20 - ASSIGNABLE OUT 4
MULTI OUT 21 - ASSIGNABLE OUT 5
MULTI OUT 22 - ASSIGNABLE OUT 6
MULTI OUT 23 - ASSIGNABLE OUT 7
MULTI OUT 24 - ASSIGNABLE OUT 8

6

Pressez [CH LEVEL].

Les signaux de bus Flex sont maintenant réglés pour quitter le système par les sorties MULTI OUT ou ASSIGNABLE OUT sélectionnées.

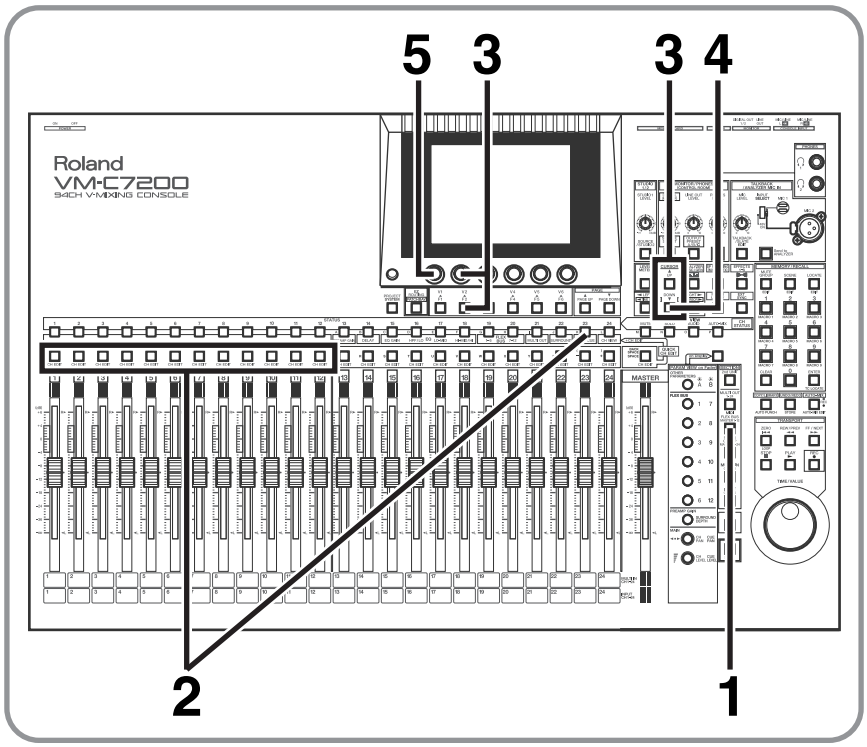
MEMO

Si un effet a été inséré dans un bus Flex il peut tre perdu si vous faites des commutations de “INT” en “EXT”. Si cela se produit réglez à nouveau les paramètres d’effet (Prise en main : p.54).

Sortie Flex Bus (Interne)

Les signaux de bus Flex peuvent également être dirigés vers le mixage principal Main Out. C'est pratique si vous envisagez d'ajouter des effets internes aux signaux utilisés dans le mixage principal.

Mode d'emploi "Envoi des signaux de bus Flex vers des destinations internes" (p.87)

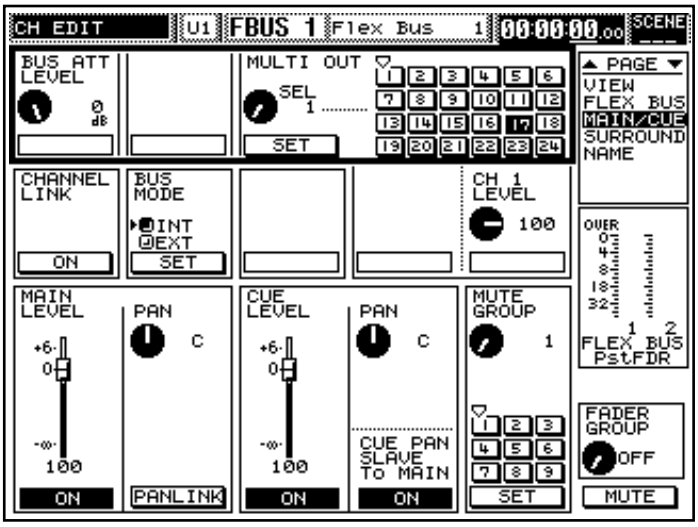


1 Pressez [FLEX BUS MASTER 1-12].

Si vous désirez éditer les bus Flex 9-12, passez à l'étape 4.

2 Tenez enfoncé [CH EDIT] sur la bande de boutons numériques correspondante au bus Flex que vous désirez éditer et pressez [MAIN/CUE].

La page d'édition "MAIN/CUE" de l'afficheur "CH EDIT" appara t.



3 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le champ médian. Tournez [V2](BUS MODE) pour sélectionner "INT" puis pressez [F2](SET) pour confirmer votre choix.

Le bus Flex est maintenant réglé sur Internal.

4 Pressez CURSOR [bas] pour amener le curseur sur le champ inférieur.

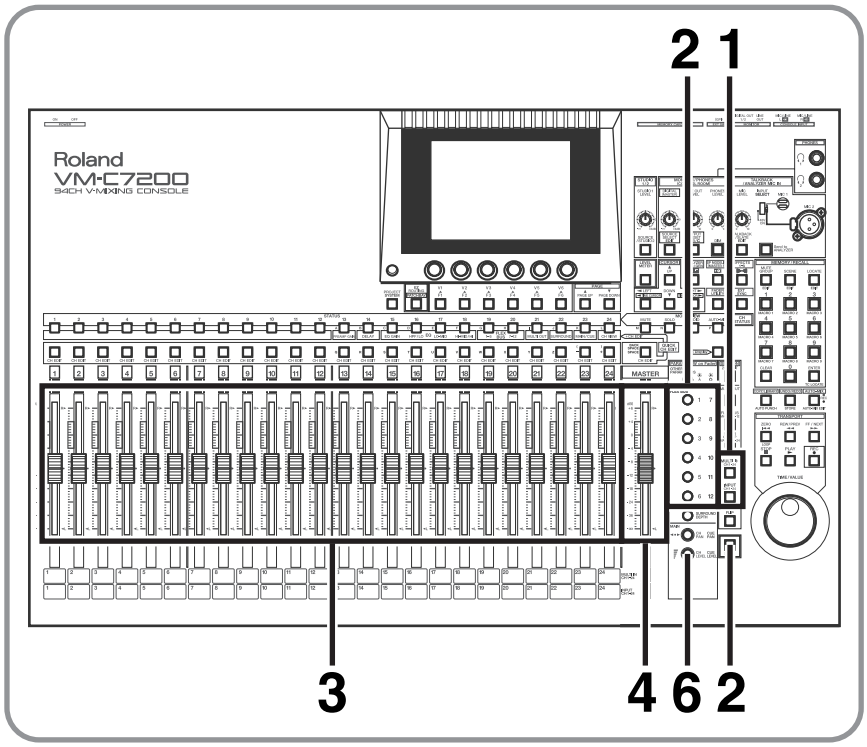
5 Tournez [V1](MAIN LEVEL) pour ajuster le niveau d'envoi à la sortie principale Main Out.

Les signaux de bus Flex sont maintenant dirigés vers le mixage principal Main Out.

Envoi de signaux à un bus Flex

A présent assignons des signaux à un bus Flex.

Vous pouvez vouloir exécuter directement un bus Flex – ce n'est possible que lorsque le bus Flex est réglé sur External (Prise en main : p.44). Pour écouter les signaux d'un bus Flex sélectionnez FBUS 1-12 dans Configuration d'une écoute de contrôle (Prise en main : p.34).

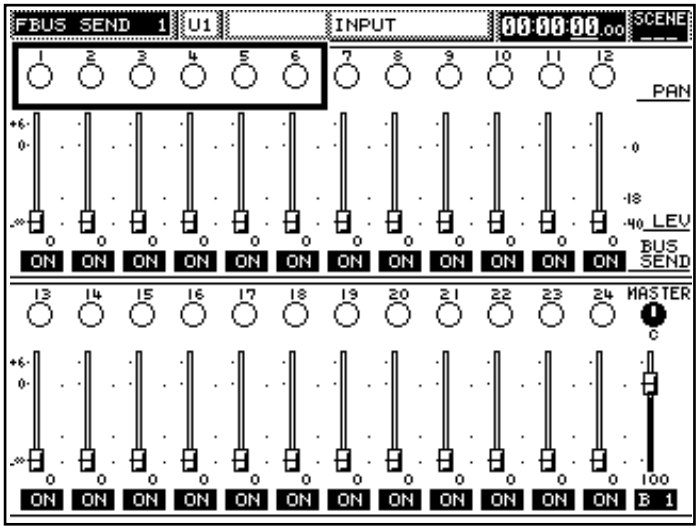


Mode d'emploi "Réglage du niveau et du point d'envoi d'une voie vers les bus Flex" (p.72)

1 Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type des signaux de voie que vous désirez envoyer au bus Flex.

2 Pressez FLEX BUS [1]-[6] (s'allume en rouge) – ou tenez enfoncé [SHIFT] pour sélectionner [7]-[12] (s'allume en vert) – afin de sélectionner le bus Flex auquel vous désirez envoyer les signaux.

L'affichage "FBUS SEND" appara t.



3 Utilisez les faders de voie pour ajuster le niveau d'envoi de chaque voie au bus Flex.

4 Utilisez le fader [MASTER] pour ajuster le niveau général du bus Flex.

5 Répétez les étapes 1-4 pour assigner les signaux à d'autres bus Flex

6 Pressez [CH LEVEL].

Emploi des effets intégrés

Dans ce système il y a deux effets internes disponibles pour les voies d'entrée Input et Multi In et un effet additionnel destiné à la sortie générale Main Out et aux sorties de contrôle Monitors. De plus vous pouvez installer une carte d'extension d'effets VS8F-2 optionnelle – vendue séparément – permettant au système de produire jusqu'à 9 effets simultanément à partir d'un seul processeur de mixage (voir liste ci-dessous).

Lisez le mode d'emploi du processeur Installation de processeurs d'effets (VS8F-2)" (p.13) pour savoir comment installer la VS8F-2.

FX-1 FX-2 - pré-installé

FX-3 FX-4 - VS8F-2 (optionnelle) installée en EFFECT A dans le processeur

FX-5 FX-6 - VS8F-2 (optionnelle) installée en EFFECT B dans le processeur

FX-7 FX-8 - VS8F-2 (optionnelle) installée en EFFECT C dans le processeur

MASTER FX - pré-installé. Seulement pour les sorties MASTER OUT et Monitors.

Pour utiliser les effets les étapes suivantes sont nécessaires.

1. Décidez o vous désirez insérer un effet.
Vous pouvez insérer l'effet sur un bus Flex pour créer un effet en boucle d'envoi-retour ou directement sur les voies d'entrée.

2. Pour créer un effet en boucle d'envoi-retour envoyez les signaux auxquels vous désirez appliquer l'effet à un bus Flex qui est ensuite dirigé vers la sortie Main Out.

3. Sélectionnez l'effet désiré.

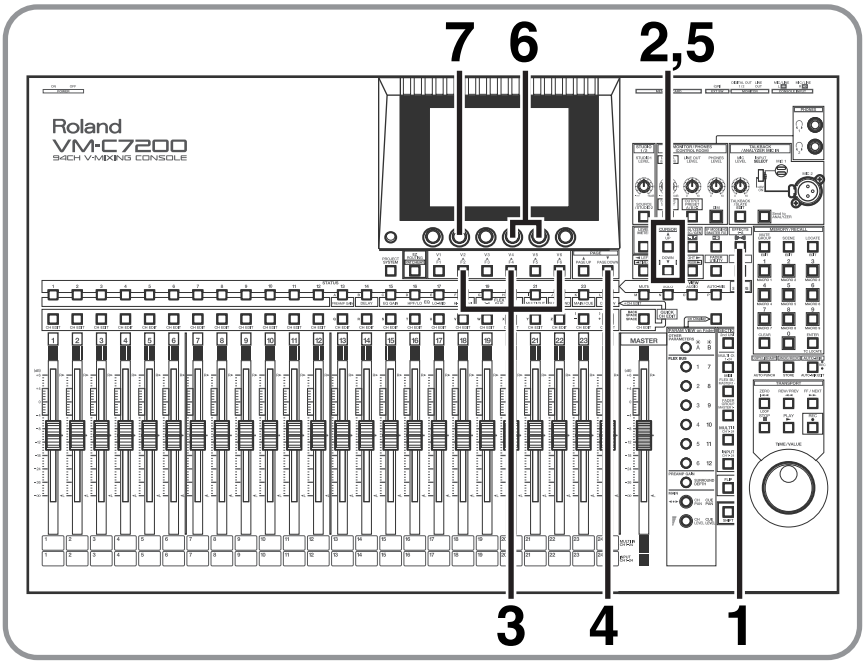
Chaque entrée dispose également de son propre delay de type Feedback (ré-injection) qui produit un effet de retard sans utiliser l'effet intégré.

A présent ajoutons quelques effets à vos signaux.

Effet en boucle d’envoi-retour

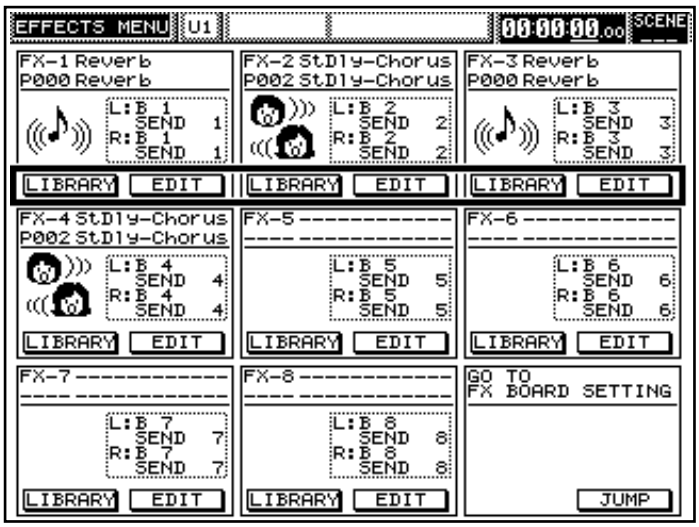
Essayons de créer un effet avec boucle d’envoi-retour à l’aide des effets internes 1-8.

Mode d’emploi “Choix de la position de l’effet” (p.110)



1 Pressez [EFFECTS 1-8].

L’affichage “EFFECTS MENU” appara t.



2 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le champ FX.

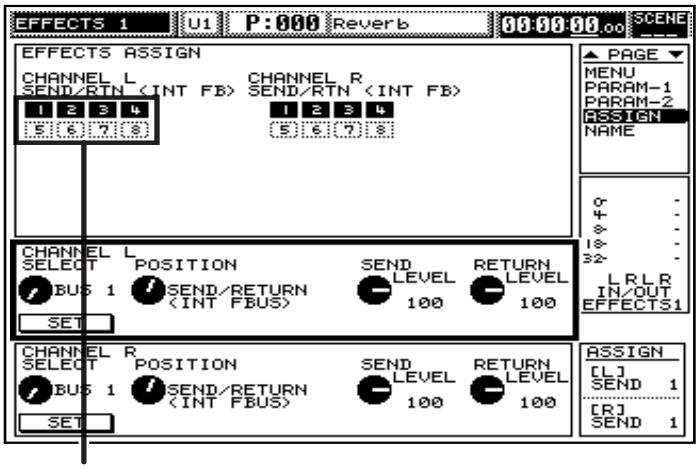
FX-1-3 sont situés dans le champ supérieur FX-4-6 dans le champ médian et FX-7-8 dans le champ inférieur. Si vous n'avez pas installé de carte VS8F-2 optionnelle vous ne pouvez choisir que FX-1 ou FX-2.

3 Pressez [F2] [F4] ou [F6] pour "EDITER" l'effet.

L'écran d'édition "EFFECT (1-8)" appara t dans l'afficheur.

4 Pressez [PAGE (bas)] pour passer à la page "ASSIGN".

A cet instant vous déterminez le point d'insertion d'effet.



Bus Flex dans lequel un effet est inséré.

Bus Flex dans lequel aucun effet n'est inséré

5 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner R ou L (Droite ou gauche).

6 Tournez [V4](SEND LEVEL) pour ajuster le niveau d'envoi à l'effet et [V5](RETURN LEVEL) pour ajuster le niveau de sortie d'effet.

La plage de réglage va de 0 à 127 aucune amplification ou atténuation n'étant appliquée au gain (0dB) quand la valeur de réglage est 100.

7 Tournez [V2](POSITION) pour sélectionner "SEND/RTN"

L'effet est automatiquement assigné au bus Flex de numéro correspondant.

8

Choisissez la sortie principale Main Out comme destination de sortie du bus Flex.

1. Pressez [FLEX BUS MASTER 1-12].

2. Tenez enfoncé [CH EDIT] qui correspond numériquement au bus Flex o est inséré l'effet et pressez [MAIN/CUE].

3. Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le champ médian. Puis tournez [V2](BUS MODE) pour sélectionner "INT" et enfin pressez [F2](SET) pour confirmer.

Consultez le guide de prise en main p.43 pour des instructions de configuration du bus Flex.

9

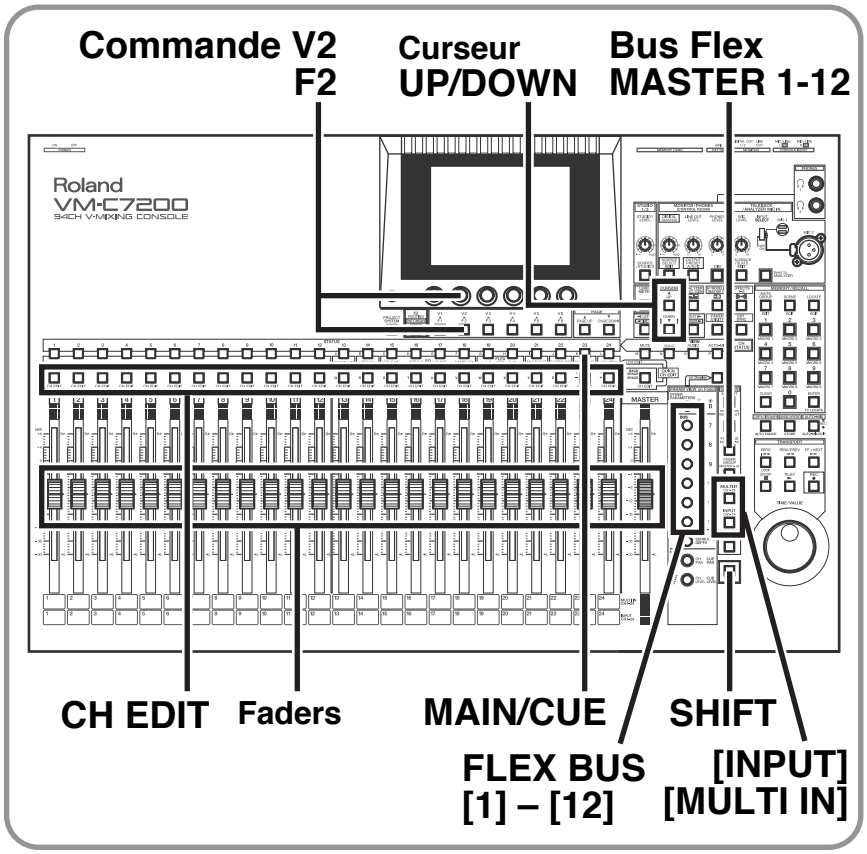
Dirigez vers le bus Flex sélectionné les voies d'entrée contenant les signaux auxquels vous désirez appliquer l'effet.

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type des signaux que vous désirez envoyer au bus Flex.

2. Pressez FLEX BUS [1]-[6] (s'allume en rouge) – ou tenez enfoncé [SHIFT] pour sélectionner [7]-[12] (s'allume en vert) – pour sélectionner le bus Flex auquel vous désirez envoyer les signaux.

3. Utilisez les faders de voie pour ajuster le niveau d'envoi de chaque voie au bus Flex.

4. Utilisez le fader [MASTER] pour ajuster le niveau général du bus Flex.

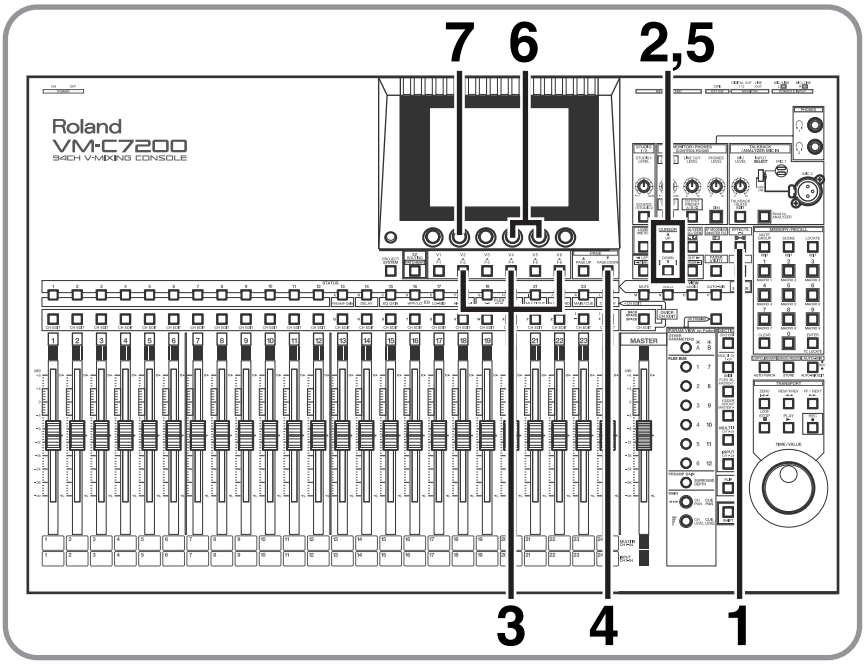


Réglage de la position et de la valeur de l'effet interne

Vous avez le choix pour insérer un effet interne entre plusieurs points le long du trajet du signal. La plupart des effets sont insérés au niveau du bus Flex ou de la sortie générale Main Out mais il y a certains types d'effet que vous pouvez vouloir insérer directement dans une voie d'entrée Input ou Multi In.

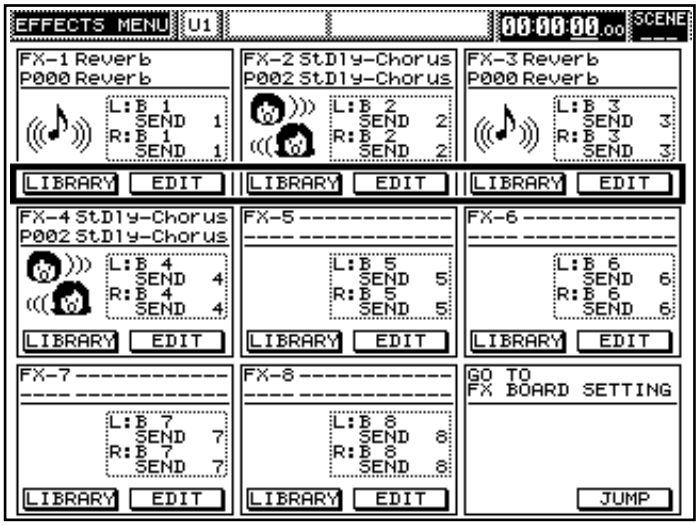
D'abord décidez o vous désirez insérer un effet. Puis ajustez les valeurs d'envoi-retour (send-return) appropriés.

Mode d'emploi "Choix de la position de l'effet" (p.110).



1 Pressez [EFFECTS 1-8] pour sélectionner FX-1-8 ou [SP MODELING (MASTER FX)] pour MASTER FX.

L'affichage "EFFECTS MENU" ou "MST FX MENU" appara t.



2 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le champ FX.

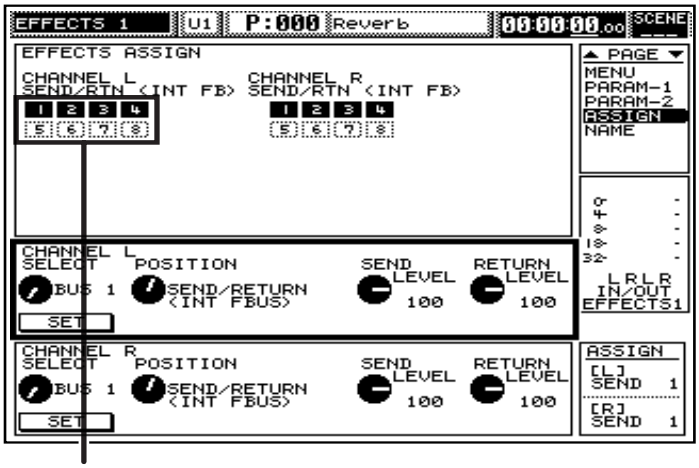
FX-1-3 sont situés dans le champ supérieur FX-4-6 dans le champ médian et FX-7-8 dans le champ inférieur.
Si vous n'avez pas installé de carte VS8F-2 optionnelle vous ne pouvez choisir que FX-1 ou FX-2.

3 Pressez [F2] [F4] [F6] ou [F2] dans "MST FX MENU" pour éditer.

L'affichage "EFFECT (1-8)" ou "MASTER FX" appara t.

4 Pressez [PAGE DOWN] pour aller en page "ASSIGN".

A cet instant vous déterminez le point d'insertion d'effet.



Bus Flex dans lequel un effet est inséré.
Bus Flex dans lequel aucun effet n'est inséré

5 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner R ou L (Droite ou gauche)

("MST FX MENU" n'est pas appelé pour cette étape)

6 Tournez [V4](SEND LEVEL) pour ajuster le niveau d'envoi à l'effet et [V5](RETURN LEVEL) pour ajuster le niveau de sortie d'effet.

La plage de réglage va de 0 à 127 aucune amplification ou atténuation n'étant appliquée au gain (0dB) quand la valeur de réglage est 100.

7 Tournez [V2](POSITION) pour définir le point d'insertion de l'effet.

Les points d'insertion possibles sont donnés ci-dessous. (Tournez [V1] pour "MASTER FX" afin de sélectionner parmi les choix suivants: OFF MAIN MONITOR.)

OFF - pas d'effet

INPUT PRE EQ - Insertion avant l'égaliseur des voies d'entrée Input

INPUT PRE FDR - Insertion avant le fader des voies d'entrée Input

MULTI IN PRE EQ - Insertion avant l'égaliseur des voies d'entrée Multi In

MULTI IN PRE FDR - Insertion avant le fader des voies d'entrée Multi In

SEND/RTN (INT) - L'effet reçoit une entrée mono d'un bus Flex et produit un effet stéréo qui est dirigé vers les sorties Main Out ou vers le bus Cue etc. Le signal est envoyé à chaque effet via son bus Flex de numérotation correspondante.

INT FBUS - Insertion sur un bus Flex (mode Internal)

EXT FBUS - Insertion sur un bus Flex (mode External)

MAIN - Insertion sur la sortie principale Main Out

MONITOR - Insertion sur la sortie de contrôle Monitor

exemples

Lorsque vous utilisez un égaliseur ou un compresseur sur le signal entrant lui-m me insérez l'effet directement sur la voie d'entrée Input ou Multi In.

Lorsque vous utilisez une reverb pour plusieurs voies utilisez SEND/RTN (INT) pour créer un effet en boucle avec envoi mono et retour stéréo ou insérez l'effet sur un bus Flex pour une boucle envoi-retour mono.

Lorsque vous utilisez le compresseur général sur la totalité de votre mixage insérez-le en sortie Main Out.

TRUC

Le point précis d'insertion des effets peut tre visualisé dans le schéma synoptique fourni avec le processeur.

8

Si vous avez inséré les effets dans une voie d'entrée Input ou Multi In ou un bus Flex tournez [V1](CHANNEL SELECT) pour sélectionner la voie ou le bus désiré et pressez [F1](SET).

Le point d'insertion et les valeurs d'envoi/retour ont été réglées.

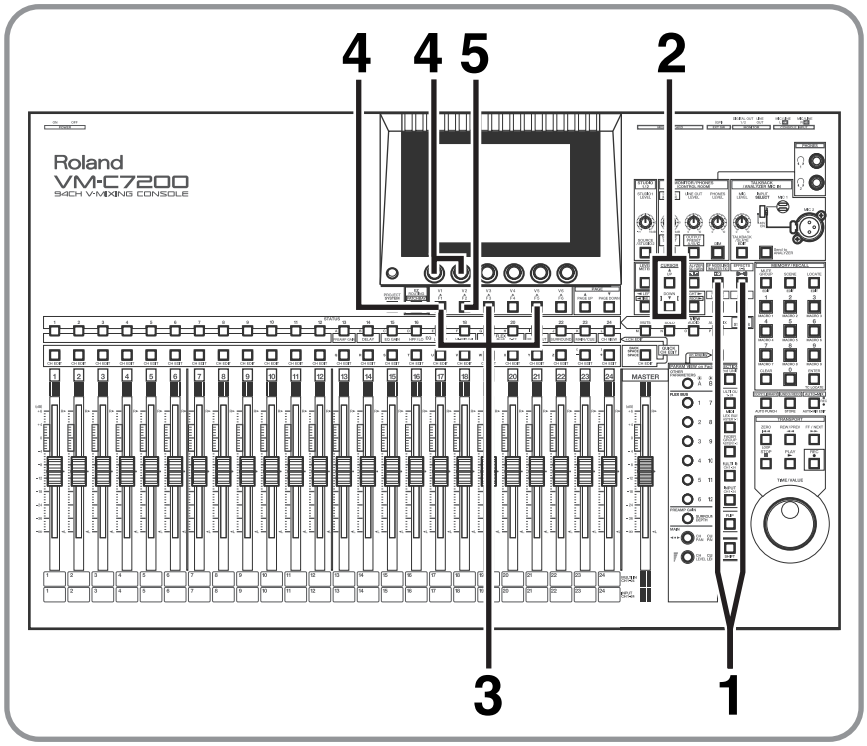
MEMO

Les effets peuvent tre insérés dans les bus Flex 1-8.

Sélection des effets

Une sélection de 200 bibliothèques pré-programmées (Preset) (P000 à P199) est disponible pour les effets. Vous pouvez choisir une bibliothèque adaptée à vos besoins et la copier dans un effet de 1 à 8 ou dans l'effet Master.

Mode d'emploi Sélection de la bibliothèque d'effets (p.113)



1 Pressez [EFFECTS 1-8] our sélectionner "FX-1-8" ou [SP MODELING (MASTER FX)] pour "MASTER FX".

L'affichage "EFFECTS MENU" ou "MST FX MENU" appara t

2 Pressez CURSOR [haut] [bas] pour sélectionner le champ FX.

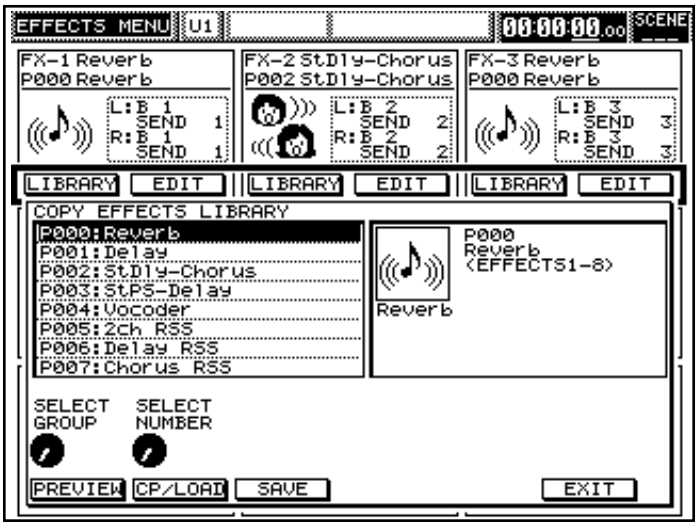
FX-1-3 sont situés dans le champ supérieur FX-4-6 dans le champ médian et FX-7-8 dans le champ inférieur.

("MST FX MENU" n'est pas appelé pour cette étape)

3

Pressez [F1] [F3] [F5] ou [F1] dans “MST FX MENU” pour appeler “LIBRARY” (bibliothèque).

La sous-fen tre “COPY EFFECTS LIBRARY” s’ouvre.



4

D’abord tournez [V1](SELECT GROUP) pour sélectionner le groupe“U” (User ou personnel) ou “P” (Preset ou pré-programmé). (Avec les réglages d’usine le groupe User à les m mes effets que le groupe Preset). Ensuite tournez [V2](SELECT NUMBER) pour sélectionner l’effet désiré (000 à 199) (Mode d’emploi Liste des algorithmes p.119).

Pressez [F1](PREVIEW) pour essayer l’effet que vous avez sélectionné (“PREVIEW” s’affiche en négatif lorsqu’il est activé. Pour annuler cette pré-écoute pressez [F1] à nouveau.

Les algorithmes suivants nécessitent deux circuits.

- Voice Transformer
- Vocoder2
- Mastering Tool Kit
- 31-Band Graphic Equalizer

5

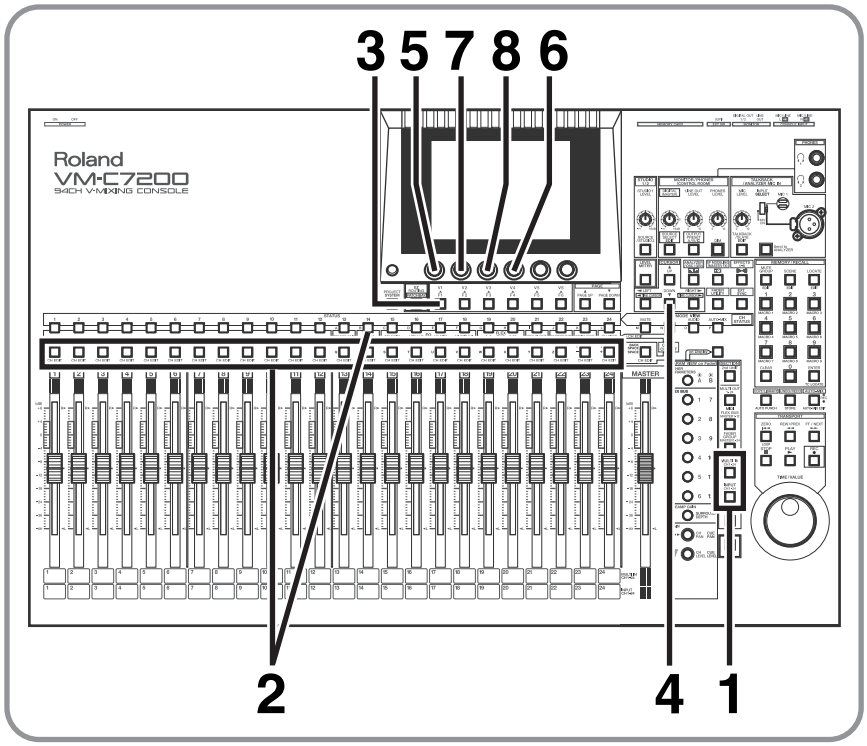
Pressez [F2](CP/LOAD) pour confirmer votre choix.

L’effet sélectionné a été réglé.

Emploi du retard de ré-injection d'une voie (Channel Delay)

Chaque voie d'entrée a son propre effet Delay positionné avant l'égaliseur dans le trajet de son signal. Le delay est de type entrée/sortie monophonique et propose divers effets de retard y compris un écho par ré-injection.

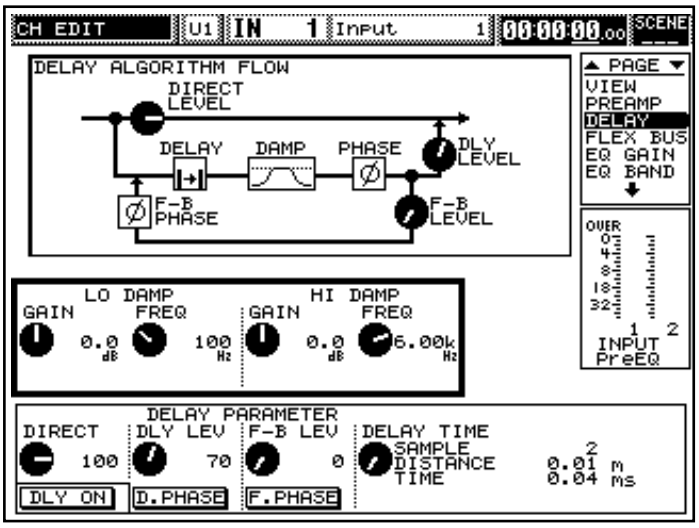
Mode d'emploi "Ajout d'un écho à base de delay (Feedback Delay)" (p.81)



1 Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type de voie que vous désirez régler.

2 Tenez enfoncé [CH EDIT] de la voie à laquelle vous désirez appliquer l'effet delay et pressez [DELAY].

La page "DELAY" de l'affichage "CH EDIT" appara t.



3 Pressez [F1](DLY ON) pour activer le retard de voie.

"DLY ON" s'affiche en négatif.

4 Pressez CURSOR [bas] pour amener le curseur sur le champ inférieur.

5 Tournez [V1](DIRECT) pour ajuster le niveau du son sans effet – le son original non retardé.

6 Tournez [V4](DELAY TIME) pour ajuster le temps de retard.

La valeur DELAY TIME détermine à la fois le retard de base (représenté comme TIME) et l'espace entre les répétitions ultérieures du son indiqué comme DISTANCE).

Le temps de retard sélectionné est également indiqué en terme d'échantillon.

7 Tournez [V2](DLY LEV) pour ajuster le niveau de retard.

8 Tournez [V3](F-B LEV) pour ajuster le niveau de ré-injection.

Le niveau de ré-injection détermine le nombre de fois o le son sera répété.

Le signal de la voie est maintenant traité par l'effet delay de celle-ci.

TRUC

Vous pouvez également utiliser le delay de la voie comme filtre à peigne (Mode d'emploi : p.233).

Autres fonctions importantes

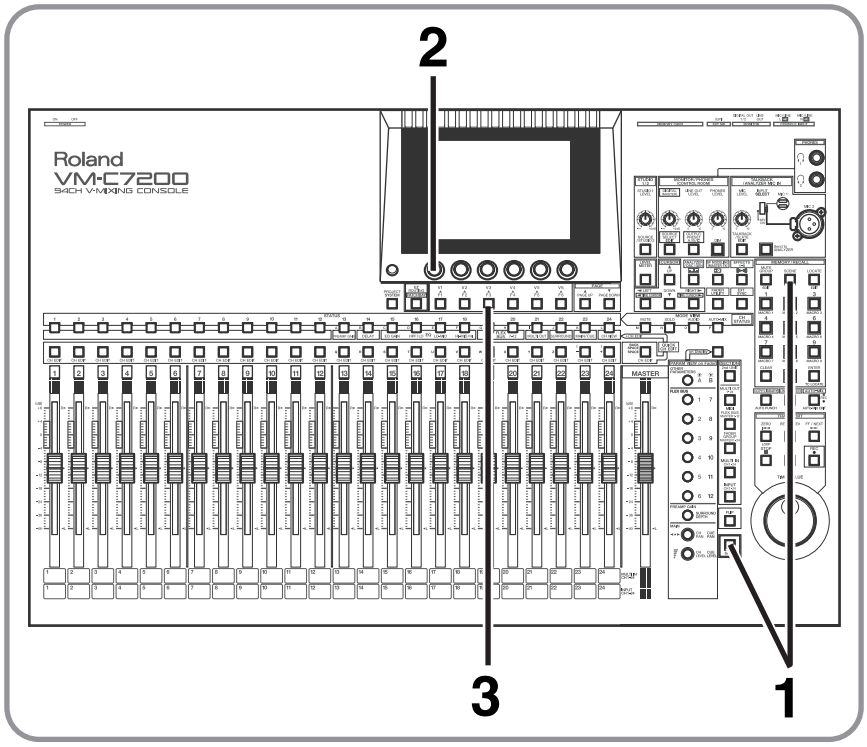
Stockage d'un statut de mixage (Scene)

Une Scene est un ensemble complet de réglages de mixage qui peuvent tre stockés à tout moment durant le travail sur un projet (project). Un projet peut contenir 100 Scenes (00 - 99) qui peuvent tre aisément rappelées.

Eléments stockés dans une Scene

Une Scene contient les réglages de niveau et de panoramique des voies d'entrée Input et Multi In des sorties générales Main Out du bus Cue et du bus Flex. Elle contient également les réglages d'égalisation de retard (delay) et les connexions de patch interne.

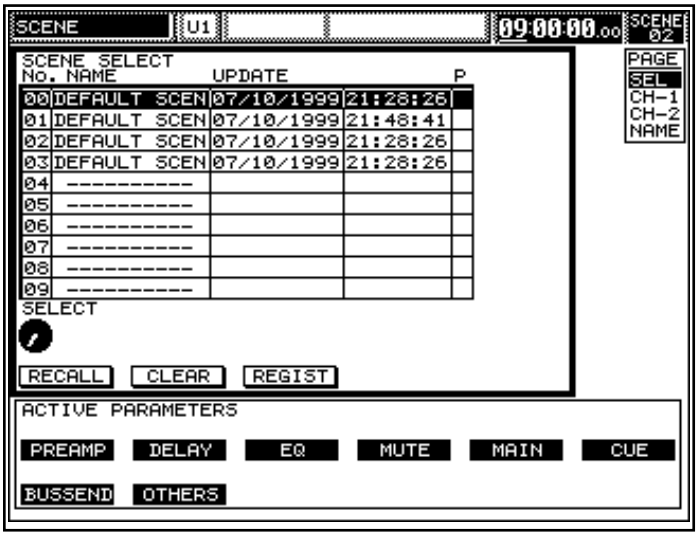
Pour stocker une Scene



Mode d'emploi "Stockage/rappel/effacement d'une Scene" (p.47)

1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [SCENE].

L'affichage "SCENE" appara t.



2 Tournez [V1] pour sélectionner le numéro de Scene que vous désirez mémoriser.

Le champ affiché en négatif indique la Scene sélectionnée.

3 Pressez [F3](REGIST).

Les réglages actuels sont stockés comme une Scene.

MEMO

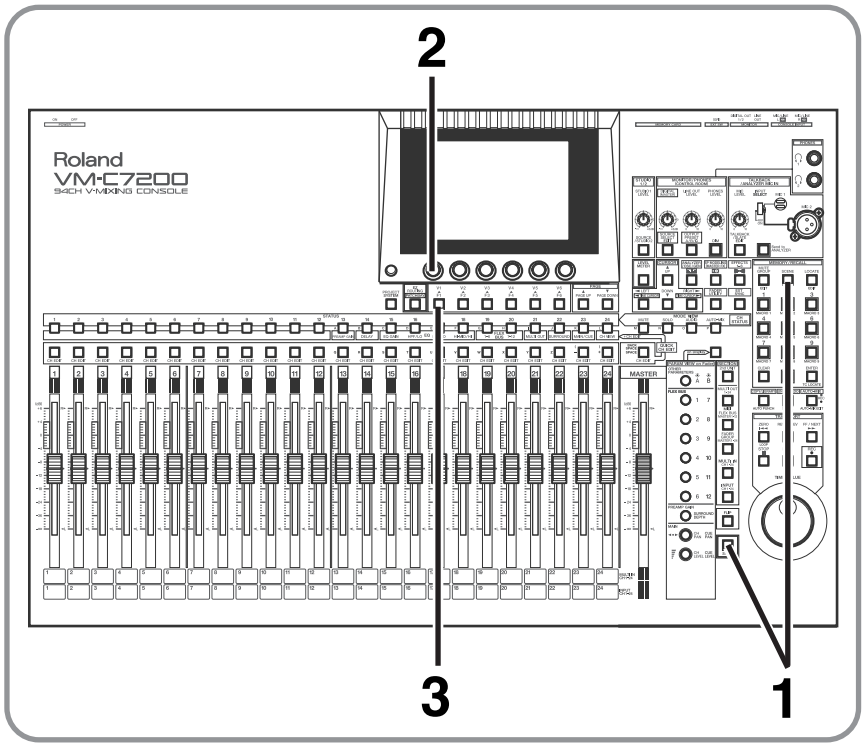
La fonction de mémoire Scene nécessite l'insertion d'une carte mémoire sur laquelle un projet a déjà été créé ou sélectionné.

TRUC

Vous pouvez également utiliser le pavé numérique pour stocker/rappeler les Scenes.

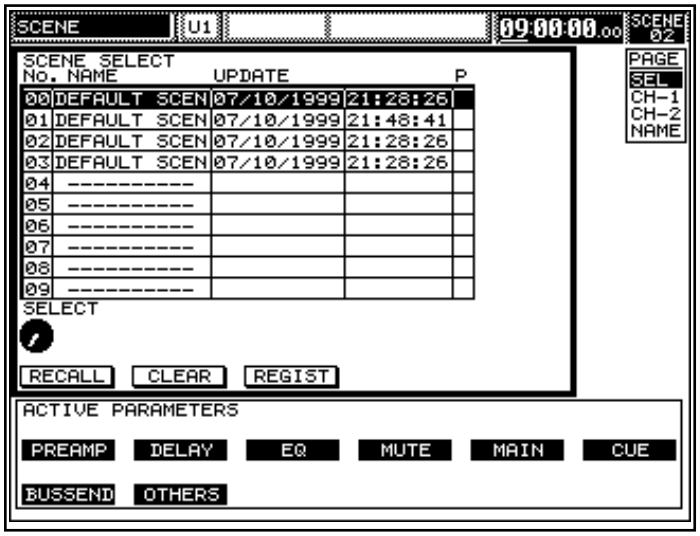
Pour rappeler une Scene

Mode d'emploi "Stockage/rappel/effacement d'une Scene" (p.47)



1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [SCENE].

L'affichage "SCENE" appara t.



2 Tournez [V1] pour sélectionner le numéro de Scene que vous désirez rappeler.

Le champ affiché en négatif indique la Scene sélectionnée.

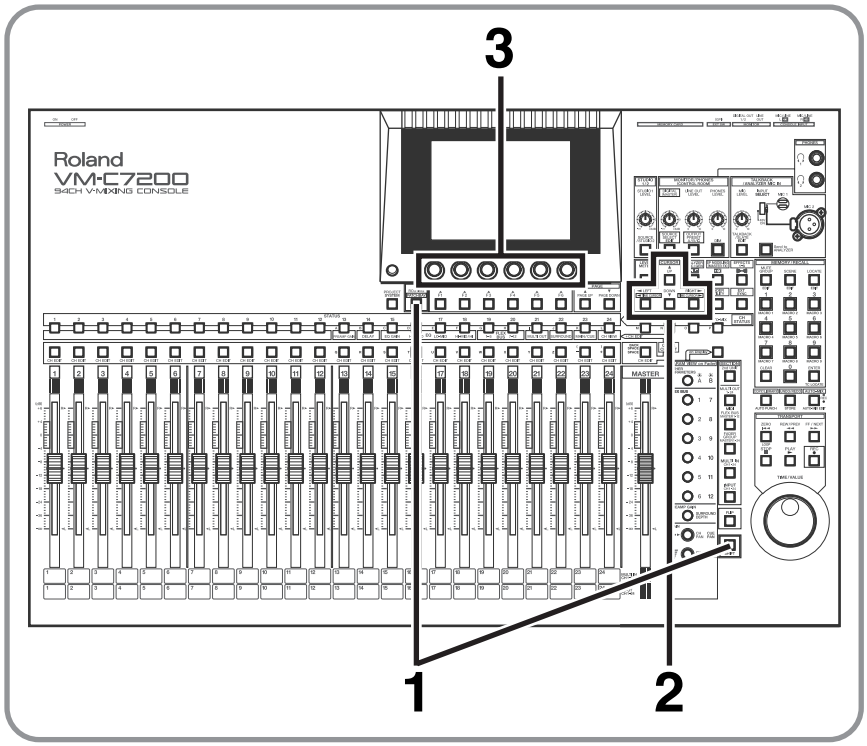
3 Pressez [F1](RECALL).

La Scene sélectionnée est rappelée.

Réglage du routage du signal dans l'afficheur (Baie de connexion virtuelle)

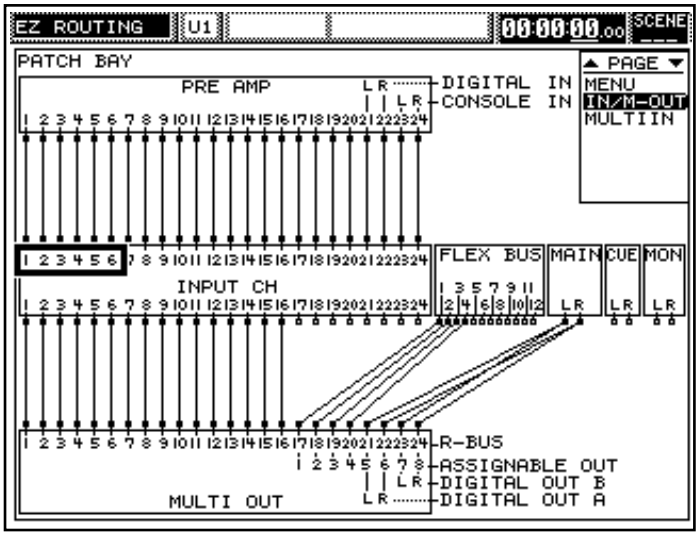
Vous pouvez établir le routage des signaux en faisant des connexions entre les prises d'entrée et les prises de sortie ASSIGNABLE OUT à l'aide de c bles virtuels représentés à l'écran.

Mode d'emploi "Baie de connexion virtuelle" (p.60)



1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [EZ ROUTING].

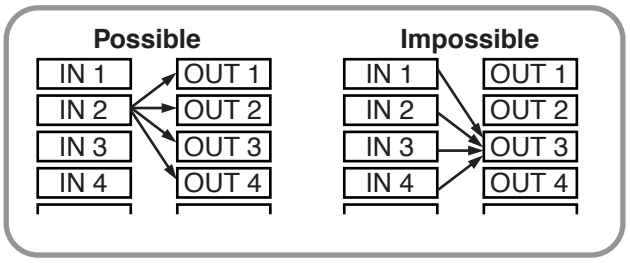
L'affichage "EZ ROUTING" appara t.



2 Pressez CURSOR [UP] [DOWN] [LEFT] [RIGHT] pour sélectionner un groupe de 6 prises d'entrée ou de sortie.

3 Tournez [V1]-[V6] pour changer leur connexion.

Pour les connexions internes à l'aide de la baie de connexion virtuelle (Virtual Patch Bay) les signaux peuvent également tre assignés à plusieurs destinations. De multiples signaux ne peuvent toutefois pas tre simultanément assignés à une m me destination.



TRUC

La connexion MULTI OUT peut tre coupée par rotation à fond vers la gauche de la commande. Vous ne pouvez pas toutefois couper les connexions entre PRE AMP et INPUT CH.

Réglage simultané des niveaux de plusieurs voies

Vous pouvez grouper plusieurs voies pour vous permettre de les piloter simultanément. Vous pouvez par exemple utiliser un seul fader pour monter ou diminuer le niveau de plusieurs voies groupées ensemble. Cela peut tre pratique dans les cas o vous désirez maintenir des balances de volume entre plusieurs voies tout en montant ou diminuant leur niveau général notamment lorsque vous travaillez avec un microphone sur un ensemble de percussions.

Pour créer un groupe de faders de voie (Fader Group Master)

Mode d'emploi "Contrôle simultané des signaux de plusieurs voies (signaux (Link) et groupes (Group))" (p.102)

Vous pouvez piloter le volume des signaux de plusieurs voies à l'aide d'un seul fader nommé Fader Group Master. En montant et baissant ce fader les niveaux de toutes les voies référencées dans le groupe montent et diminuent simultanément. Vous pouvez configurer jusqu'à 24 groupes de faders.

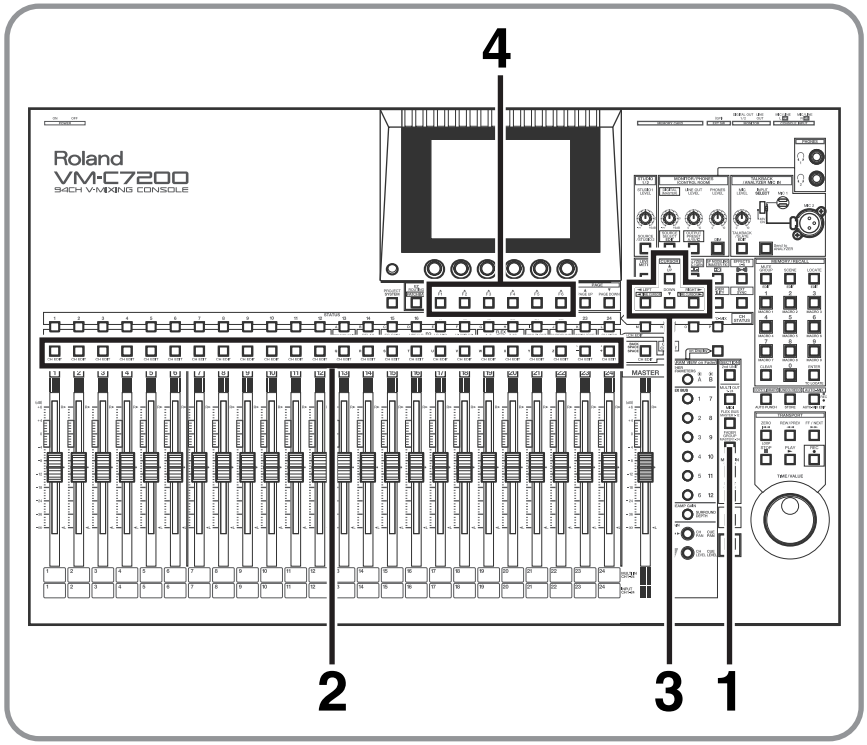
Les voies suivantes peuvent tre groupées.

Voies d'entrée Input 1-24

Voies d'entrée Multi In 1-24

Masters de bus Flex 1-12

Faders MIDI 1-16



1

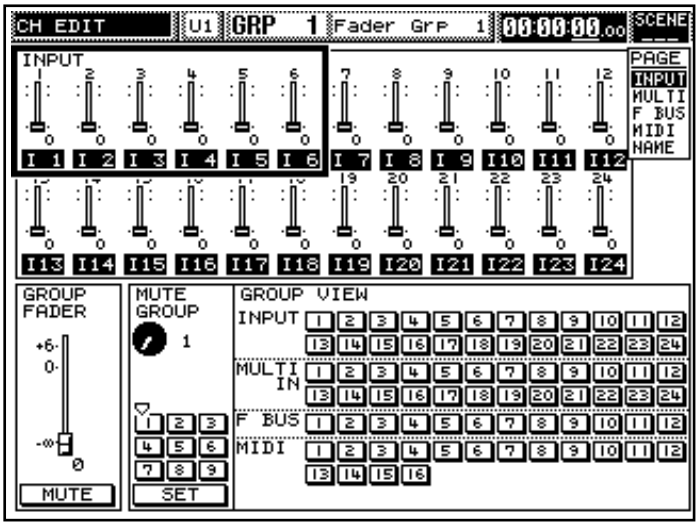
Pressez [FADER GROUP MASTER 1-24]

L'affichage "FADER GROUP" appara t – les faders fonctionnent maintenant comme des commandes de groupe de faders ou Faders Group masters .

2

Pressez [CH EDIT] du groupe de faders que vous désirez éditer.

L'affichage "CH EDIT" appara t avec l'écran de réglage de groupe de faders.



3

Dans le champ inférieur droit "GROUP VIEW" de l'écran utilisez CURSOR [haut] [bas] [gauche] [droite] pour sélectionner un ensemble de 6 voies contenant la première voie que vous désirez inclure dans le groupe.

4

Pressez [F1]-[F6] pour activer (affichage négatif) / désactiver (affichage normal) les faders des voies désirées. Puis répétez les étapes 3 - 4 pour ainsi référencer toutes les voies désirées pour le groupe de faders sélectionné à l'étape 2.

Si vous désirez créer un autre groupe de faders reprenez depuis l'étape 2.

Pour changer les niveaux des voies référencées dans le groupe pressez [FADER GROUP MASTER 1-24] pour allumer [FADER GROUP MASTER 1-24] et utilisez le fader Master du groupe (fader de contrôle général du groupe).

MEMO

Vous pouvez également neutraliser un groupe de faders de la m me façon qu'une voie normale en pressant [MUTE] (Prise en main : p.38).

Pour neutraliser un groupe de plusieurs voies (Mute Group)

Vous pouvez également neutraliser simultanément un groupe de plusieurs voies en utilisant la fonction Mute Group.

Ce système offre 9 de ces groupes de neutralisation ou Mute Groups. En commutant On ou Off un groupe de neutralisation toutes les voies référencées dans ce groupe sont simultanément neutralisées ou réactivées.

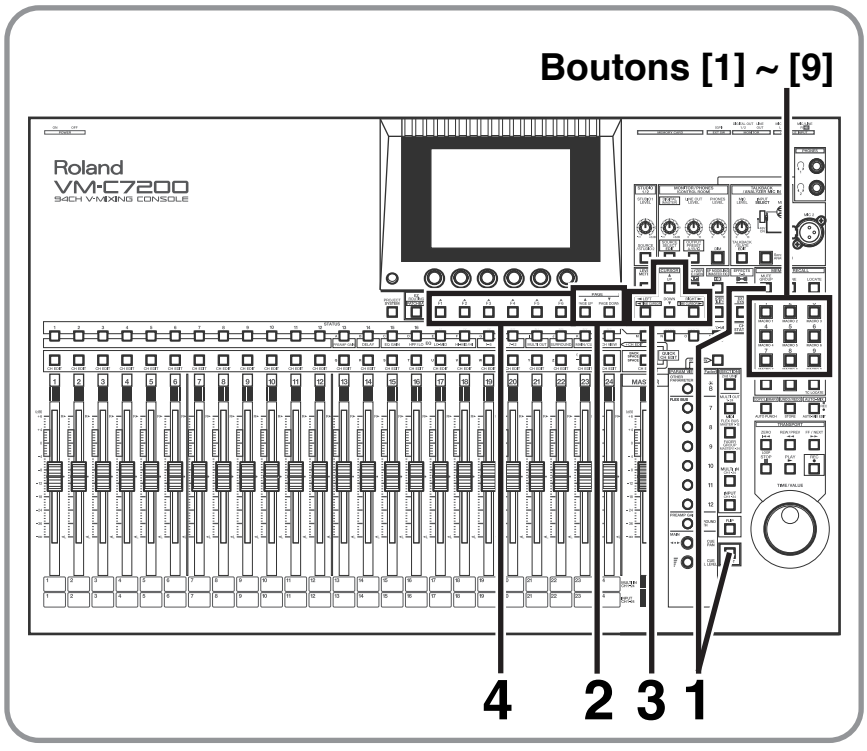
Les voies suivantes peuvent tre groupées.

Voies d'entrée 1-24

Voies d'entrée Multi In 1-24

Masters de Bus Flex 1-12

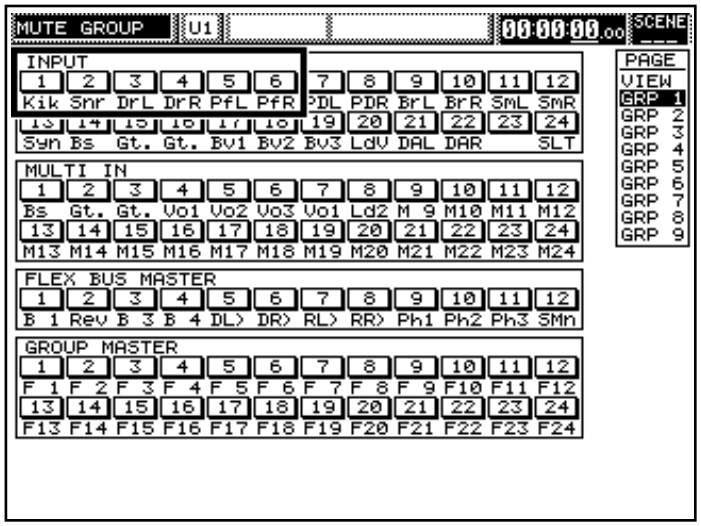
Masters de groupe de faders 1-24



Mode d'emploi "Contrôle simultané des signaux de plusieurs voies (signaux link) et groupes (Group))" (p.102)

1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MUTE GROUP].

L'affichage "MUTE GROUP" appara t.



2 Pressez [PAGE (haut)] [PAGE (bas)] pour sélectionner le groupe de neutralisation (Mute Group) que vous désirez configurer.

Par exemple si vous désirez configurer le groupe de neutralisation 2 sélectionnez "GRP 2".

3 Pressez CURSOR [haut] [bas] [gauche] [droite] pour sélectionner l'ensemble de six voies contenant la première voie que vous désirez référencer dans le groupe de neutralisation.

4 Pressez [F1]-[F6] pour activer (affichage négatif)/désactiver (affichage normal) le groupe de neutralisation. Puis répétez les étapes 3 - 4 pour référencer toutes les voies désirées dans le groupe de neutralisation sélectionné à l'étape 2.

Si vous désirez changer de groupe de neutralisation reprenez depuis l'étape 2.

Pour commuter On ou Off (activer ou désactiver) un groupe de neutralisation (Mute Group) pressez [MUTE GROUP] pour allumer [MUTE GROUP] puis pressez le bouton [1]-[9] correspondant sur le pavé numérique.

Quelques fonctions spéciales

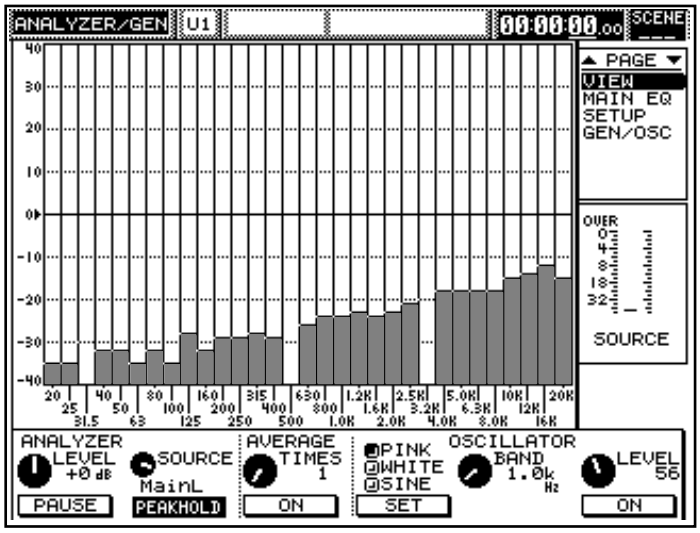
Ce chapitre présente quelques autres fonctions particulières.

Les instructions concernant leur utilisation peuvent tre trouvées dans le mode d'emploi.

L'analyseur de spectre

Ce système est doté d'un analyseur de spectre (Spectrum Analyzer) gr ce auquel vous pouvez mesurer les caractéristiques fréquencielles des signaux. Cet analyseur de spectre (qui sera appelé analyseur dans le reste de cette section) divise les fréquences du signal entrant en 31 bandes étroites et affiche le niveau momentané de chaque bande en temps réel dans un graphique. Cela vous permet de visualiser les caractéristiques fréquencielles de votre enregistrement la réponse en fréquences d'une salle de concert ou m me de déceler les plages de fréquences posant problème en cas de larsen.

Mode d'emploi "Emploi de l'analyseur de spectre" (p.184)



Quelques exemples de l'utilisation de l'analyseur de spectre

Pour créer un mixage parfaitement équilibré vous pouvez utiliser l'analyseur pour visualiser la distribution des fréquences de vos éléments. Cela vous permet de déterminer quelle égalisation est nécessaire durant le processus de mixage.

En utilisant le générateur de bruit incorporé vous pouvez inspecter la réponse en fréquences d'une salle de concert en analysant les signaux reçus d'un microphone qui captera le bruit dispersé dans le hall.

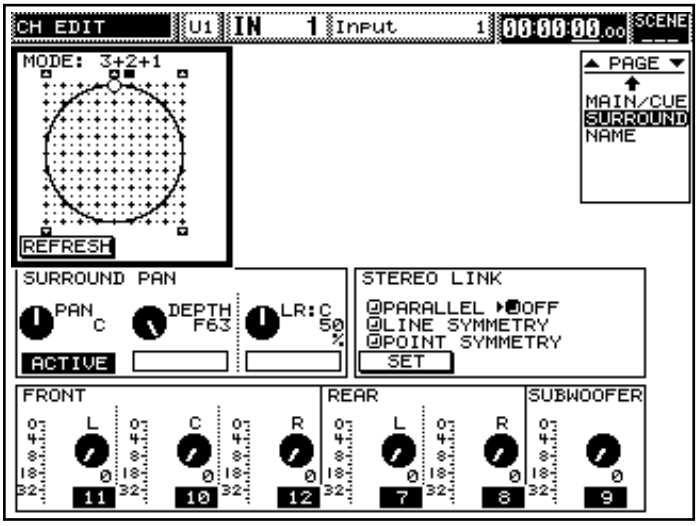
Vous pouvez utiliser un égaliseur graphique 31 bandes intégré – le m me nombre de bandes que l'analyseur – pour contrôler et ajuster les balances de fréquences en temps réel en cas de problème.

Surround 5.1

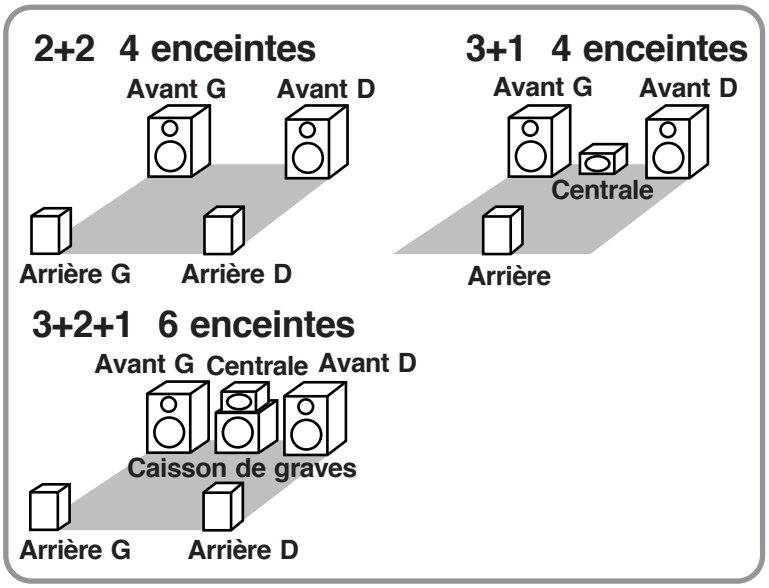
Ce système supporte le son surround à enceintes multiples.

Un système audio stéréo normal est constitué de deux enceintes – gauche et droite face à l'auditeur – pour la reproduction stéréo. Un système surround crée un champ sonore tridimensionnel avec 3 à 6 enceintes situées devant et derrière l'auditeur ainsi qu'à gauche et à droite. Vous pouvez créer un son surround en positionnant et en ajustant les sorties de bus Flex dans l'affichage d'édition SURROUND.

Mode d'emploi "Panoramique et profondeur pour l'emploi de SURROUND" (p.73)



Il y a certaines conventions pour le son surround en fonction du nombre et de la position des enceintes. Ce système accepte trois des modes surround les plus populaires comme indiqué ci-dessous.



Modélisation d'enceintes

Ce système dispose d'une bibliothèque performante d'effets exclusifs à Roland de modélisation d'enceintes.

Avec les moniteurs amplifiés DS-90 Roland connectés vous pouvez simuler virtuellement tout système d'enceintes des enceintes de contrôle professionnelles les plus communément utilisées à celles trouvées sur de petits récepteurs de télévision ou des radios portables. Cela vous permet d'essayer vos mixage sur toute une variété de systèmes d'enceintes virtuelles.

Mode d'emploi "Emploi de la fonction de modélisation d'enceintes" (p.109)
"Speaker Modeling" (p.170)

La modélisation d'enceintes fonctionne mieux avec des enceintes numériques telles que les moniteurs amplifiés DS-90 Roland – d'autres enceintes peuvent ne pas tre capables d'atteindre le m me degré de précision sonore.

Avec la bibliothèque d'effets de modélisation d'enceintes fournie vous pouvez aisément simuler une grande variété d'enceintes que ce soit les moniteurs amplifiés au son brillant les enceintes large bande compactes qui peuvent tre utilisées en studio d'enregistrement ou les petits haut-parleurs d'un enregistreur radio-cassette.

Si vous utilisez les enceintes suivantes dans votre système de sonorisation vous pourrez facilement conserver les caractéristiques fréquencielles les plus neutres.

DS-90

MS-50

SST-151

SST-251

SSW-351

Emploi des modèles EZ Routing

Ce système offre 9 modèles (Templates) pré-programmés de routages simplifiés (EZ Routing) pour vous aider à rapidement configurer votre console dans une grande variété d'applications. Ces modèles couvrent diverses t ches de mixage : enregistrement en studio et sur scène mixage sonorisation en direct avec retour de scène et synchronisation MIDI pour travail avec des groupes qui jouent conjointement à des séquenceurs MIDI par exemple. Ces modèles suggèrent également quelques unes des nombreuses façons dont vous pouvez configurer ce système très souple.

Les neuf modèles sont donnés ci-dessous.

Enregistreur 8 pistes avec enregistrement d'un module de sons MIDI

Session d'enregistrement numérique 24 pistes avec groupe de rock

Session de mixage 24 pistes depuis une bande numérique

Session de mixage 94 voies

Mixage de concert live d'un groupe de rock avec enregistrement numérique 16 pistes

Ensemble Jazz Live avec enregistrement numérique 8 pistes

Sonorisation grand meeting et présentations publiques

Enregistrement de poste production et mixage de son surround

Exemple de configuration de mixage de base

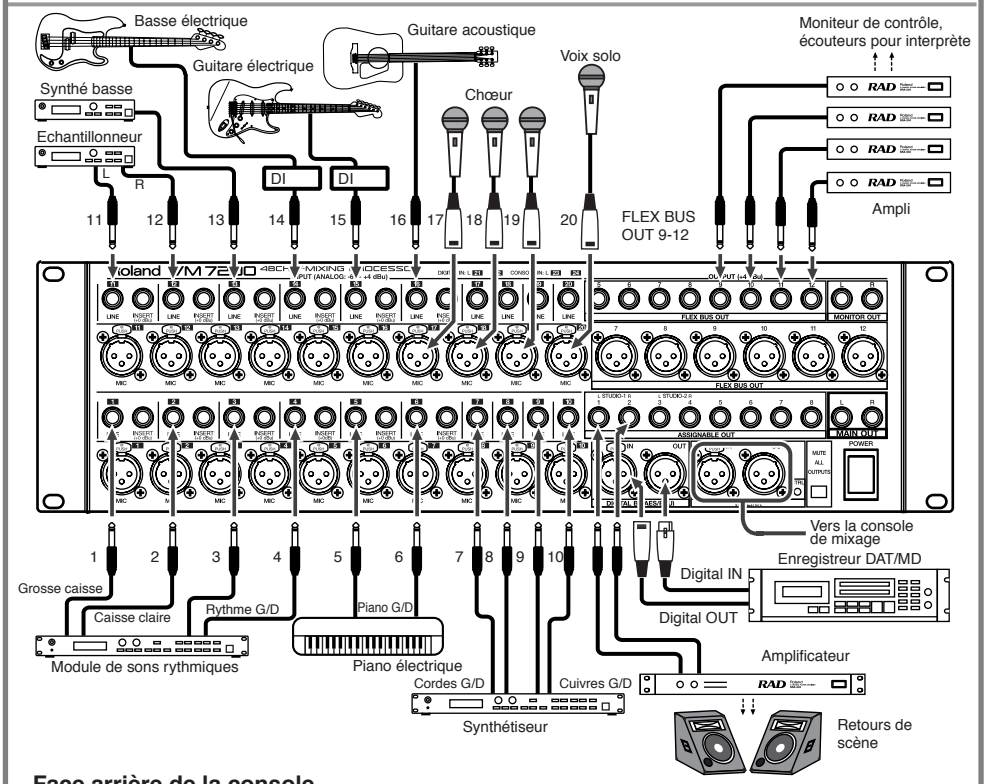
A présent essayons quelques uns de ces modèles EZ Routing.

Enregistreur 8 pistes avec enregistrement d'un module de sons MIDI

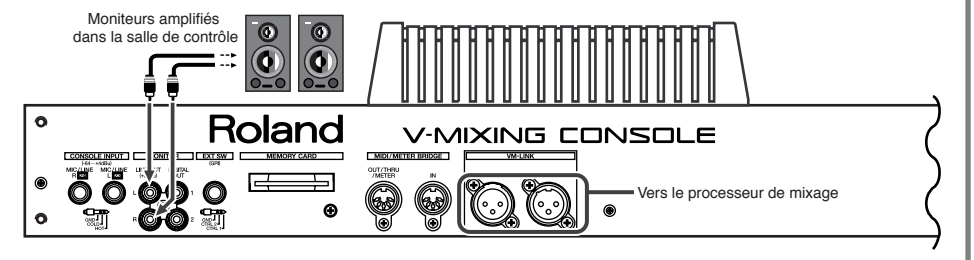
Ce modèle configure le système pour enregistrer des éléments en direct (voix guitare etc.) conjointement à des pistes d'accompagnement MIDI mises en séquence (synthétiseurs bo tes à rythmes etc.) dans un enregistreur numérique 8 pistes. (Bibliothèque VM-C7200/C7100 "Enregistreur 8 pistes avec enregistrement d'un module de sons MIDI" p. 3)

Voir votre mode d'emploi pour plus de détail.

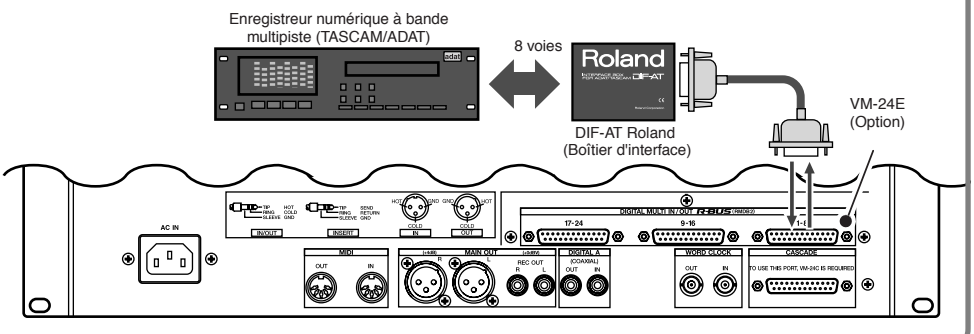
Façade du processeur



Face arrière de la console



Face arrière du processeur



Voies d'entrée INPUT

1 Module rythmique (Grosse caisse)
2 Module rythmique (caisse claire)
3 Module rythmique (G)
4 Module rythmique (D)
5 Piano électrique (G)
6 Piano électrique (D)
7 Cordes (G)
8 Cordes (D)
9 Cuivres (G)
10 Cuivres (D)
11 Echantillonneur (G)
12 Echantillonneur (D)
13 Synthé basse
14 Basse électrique
15 Guitare électrique
16 Guitare acoustique
17 Chœur 1
18 Chœur 2
19 Chœur 3
20 Voix
22 DAT (G)
23 DAT (D)
24 Intercom

Voies d'entrée Multi In

1 Basse électrique
2 Guitare électrique
3 Guitare acoustique
4 Chœur 1
5 Chœur 2
6 Chœur 3
7 Voix
8 Voix (additionnelle)

Connexions MIDI

Connectez le câble MIDI d'un côté à la prise MIDI OUT à l'appareil de synchronisation MIDI (séquenceur) et de l'autre à la prise MIDI IN du module de sons.

1

Faites vos connexions comme indiquées à gauche.

Utilisez des c bles MIDI pour connecter le système à vos appareils MIDI (module de sons échantillonneur enregistreur numérique multipiste etc.).

Vous pouvez configurer jusqu'à 4 sorties de contrôle mono pour vos interprètes. Connectez leurs écouteurs ou amplificateurs d'écoute aux sorties flex Bus 9-12.

Branchez toute guitare ou basse électrique via des bo tiers de direct ou un processeur d'effets compact (pédale) connecté à l'entrée System.

2

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre suivant.

1. Enregistreur numérique multipiste
2. Appareils numériques (lecteur de CD etc.)
3. Appareils analogiques (instruments modules de sons processeurs d'effets microphones guitares électriques etc.)
4. Processeur de mixage
5. Console de mixage
6. Equipement audio (amplificateurs haut-parleurs)

Prise en main "Mise sous tension" (p.10)

3

Sélectionnez le modèle EZ Routing pour l'enregistrement 8 piste avec module de sons MIDI.

1. Pressez [EZ ROUTING] puis [F1](TEMPLATE)
2. Tournez [V1](SELECT GROUP) pour sélectionner le groupe "P" puis tournez [V2](SELECT NUMBER) pour sélectionner "P000: MIDI+8TrREC".
3. Pressez [F2](CP/LOAD).

   Le modèle "MIDI+8TrREC" a été rappelé.

Mode d'emploi "Rappel de connexions mémorisées (Routage simplifié ou EZ Routing)" (p.59)

4

Configurez vos appareils MIDI pour qu'ils se synchronisent sur le système.

Avec les réglages d'usine la console est réglée pour transmettre le MTC (MIDI Time Code) comme référence temporelle. Réglez vos appareils MIDI externes esclaves pour qu'ils se synchronisent sur le MTC.

Consultez la documentation de vos appareils MIDI pour savoir comment les régler pour une synchronisation MTC externe.

Mode d'emploi Emploi avec des appareils MIDI" (p.222)

5

Réglez le gain d'entrée de chaque signal sur la console.

1. Pressez [INPUT].
2. Pressez [PREAMP GAIN].
3. Utilisez les faders pour ajuster le niveau de gain d'entrée de chaque source.

   Si vous utilisez des microphones à condensateur activez leur alimentation PHANTOM.

Mode d'emploi Gain alimentation phantom phase et atténuateur" (p.68)

6

Ajustez chaque égaliseur (EQ) si nécessaire.

1. Pressez [CH EDIT] pour la voie désirée.
2. Pressez [PAGE UP] [PAGE DOWN] pour sélectionner la page "EQ BAND".
3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] [V1]-[V6] et [F1]-[F6] pour régler l'égaliseur.

Mode d'emploi "Faire différents réglages de voie (Egaliseur etc.)" (p.78)

7

Réglez le niveau des voies.

1. Pressez [CH LEVEL].
2. Ajustez le niveau de sortie de chaque voie à l'aide de son fader.

Mode d'emploi "Réglage On/Off de niveau d'envoi (SEND LEVEL) et de panoramique (PAN) pour une voie ou canal" (p.70)

8

Configurez les moniteurs (écoute de contrôle).

Les signaux des bus Flex 9 - 12 peuvent tre envoyés hors du système via les prises FLEX BUS OUT 9-12. Vous pouvez envoyer et équilibrer les signaux transmis aux bus Flex 9 - 12 en fonction des besoins des interprètes.

Vous pouvez contrôler le son global par la sortie MONITOR OUT.

Le signal d'intercommunication est assigné à la voie 24.

Vous pouvez également envoyer un mixage préliminaire dans un DAT ou MD par la sortie MONITOR OUT.

Ajustez les signaux des éléments live (basse électrique guitare électrique guitare acoustique chœur 1-3 voie solo) dans les voies [MULTI IN] 1-8.

Mode d'emploi Procédure de mixage 2 (sortie et contrôle)" (p.84)

9

Ajustez les effets.

1. Pressez [EFFECTS 1-8].
2. Pressez CURSOR [▲] [▼] pour accéder au champ affichant le nom de l'effet désiré et pressez [F2] [F4] ou [F6] pour sélectionner l'effet.

Mode d'emploi "Emploi des effets inetrnes" (p.109)

Ci-dessous se trouve la liste des effets choisis par le modèle "MIDI+8TrREC" dans un système ayant trois cartes d'extension d'effet VS8F-2 optionnelles installées. Le nombre des effets disponibles parmi ceux ci-dessous dépend du nombre de VS8F-2 installées.

FX1: COMPRESSOR (P038)

Le canal gauche de ce compresseur mono double assure la compression de la basse électrique (voie 14). Son côté droit assure la compression pour la guitare électrique (voie 15).

FX2: REVERB 1 (P048)

Cet effet est inséré sur le bus Flex 2 auquel sont envoyées les voies 1 - 13. Pour ajouter de la reverb au signal d'une voie montez le niveau d'envoi de cette voie vers le bus Flex 2 jusqu'à ce que la quantité de reverb désirée soit appliquée.

FX3: REVERB 2 (P127)

Cet effet est inséré sur le bus Flex 3.
C'est une reverb polyvalente qui peut tre utilisée sur toute voie. Pour ajouter de la reverb au signal d'une voie montez le niveau d'envoi de cette voie vers le bus Flex 3 jusqu'à ce que la quantité de reverb désirée soit appliquée.

FX4: CHORUS (P021)

Cet effet est inséré sur le bus Flex 4.
C'est un effet de chorus souhaitable pour les micros de chœur. Pour ajouter du chorus au signal d'une voie montez le niveau d'envoi de cette voie vers le bus Flex 4 jusqu'à ce que la quantité de chorus désirée soit appliquée.

FX5: COMPRESSOR (P038)

Le canal gauche de ce compresseur mono double assure la compression du micro de chœur 1 (voie 17). Son côté droit assure la compression pour le micro de chœur 2 (voie 18).

FX6: COMPRESSOR (P038)

Le canal gauche de ce compresseur mono double assure la compression du micro de chœur 3 (voie 19). Son côté droit assure la compression pour le micro de voie solo (voie 20).

FX7: GUITAR MULTI (P009)

Cet effet est inséré sur le bus Flex 7.
C'est une cha ne d'effets qui apporte beaucoup de choses à la guitare électrique. Pour ajouter ces effets au signal de guitare de la voie montez le niveau d'envoi de cette voie vers le bus Flex 7 jusqu'à ce que la quantité d'effet désirée soit appliquée.

3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] [PAGE▲] [PAGE ▼] [V1]-[V6] et [F1]-[F6] pour ajuster les effets.

A propos du word clock

Pour échanger des signaux audio-numériques entre ce système et tout appareil numérique externe vous devez d'abord définir le ma tre/esclave word clock pour chaque appareil. Les instructions de réglage dépend des types d'appareils que vous utilisez.

NOTE **Lorsque vous changez les réglages d'un appareil numérique connecté, un fort bruit peut se produire. Baissez toujours les volumes de toutes vos sorties vers les enceintes pour prévenir de sérieux dommages pouvant être causés à votre équipement, avant de travailler sur vos appareils numériques.**

Emploi d'appareils de type ADAT

1. Connectez votre ADAT au DIF-AT à l'aide d'un c ble optique ADAT et d'un c ble de synchronisation (SYNC).

   (Connectez le c ble SYNC à l'entrée SYNC IN de l'ADAT.)

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PROJECT] pour appeler le menu Système.

3. Sélectionnez "DIGITAL I/O" et vérifiez si "WORD CLOCK SOURCE" est réglé sur "INTERNAL".

4. Répétez l'étape 2 et sélectionnez "SYSTEM CONFIG".

5. Sélectionnez la page "R-BUS 1-3" et vérifiez si"DIF-AT CONTROL TARGET" est réglé sur "ADAT".

6. Répétez l'étape 2 et sélectionnez "SYNC CLOCK".

7. Vérifiez si "SYNC MASTER" (Time Code Master ou horloge ma tre de Time Code) est réglé sur "INT" (console).

   Si vous désirez utiliser l'enregistreur comme ma tre vous devez changer les réglages (Voir mode d'emploi Réglages relatifs à la synchronisation p. 224.).

8. Réglez le mode d'entrée de l'ADAT sur DIGITAL.

(Les instructions de réglage diffèrent selon les types d'appareil. Lisez les instructions du manuel de l'enregistreur que vous utilisez.)

A propos des prises ADAT SYNC IN / SYNC OUT

La définition du mode ma tre/esclave de l'ADAT dépend de la connexion ou non en prise SYNC IN. Si le prise SYNC IN est connectée au DIF-AT l'ADAT fonctionne automatiquement comme esclave. S'il n'y a pas de connexion l'ADAT devient le ma tre. Lorsque vous l'utilisez comme ma tre faites un choix entre "MULTI 1-8" "MULTI 9-16" ou "MULTI 17-24" dans l'étape 3 ci-dessus.

Emploi d'appareils de type TASCAM

Les étapes de base sont globalement les m mes que pour l'ADAT mais il y a certaines exceptions.

Utilisez un c ble TDIF-1 et un c ble de synchronisation SYNC pour relier le TASCAM au DIF-AT.

(Connectez le c ble SYNC à la prise REMOTE IN/SYNC IN du TASCAM.)

A l'étape 3 réglez "WORD CLOCK SOURCE" sur TASCAM ("MULTI 1-8" "MULTI 9-16" ou "MULTI 17-24").

A l'étape 5 réglez "DIF-AT CONTROL TARGET" sur "DA-88".

Comme mentionné précédemment lisez les instructions du manuel de l'enregistreur connecté. Si vous envisagez d'utilisez plusieurs TASCAM en synchronisation vous devez préalablement régler l'identification de chaque enregistreur.

Pour envoyer des signaux à un bus Flex

1. Pressez FLEX BUS [1]-[6] – ou tenez enfoncé [SHIFT] pour sélectionner [7]-[12] – afin de sélectionner le bus Flex auquel vous désirez envoyer les signaux.
2. Utilisez les faders de voie pour ajuster le niveau d'envoi de chaque voie au bus Flex.
3. Utilisez le fader [MASTER] pour ajuster le niveau général de bus Flex.
4. Répétez les étapes 1-3 pour assigner les signaux à d'autres bus Flex.

Enregistrement numérique 8 pistes

Le modèle de routage simplifié pour enregistrement numérique 8 pistes envoie vos signaux aux bus Flex dirigés vers un R-BUS un flux de données numériques contenant 8 voies indépendantes d'audio-numérique. Chacune de ces voies R-BUS est dirigée vers la piste correspondante d'un enregistreur numérique 8 pistes connecté au R-BUS.

R-BUS 1: basse électrique (voie 14)
R-BUS 2: guitare solo (voie 15)
R-BUS 3: guitare acoustique (voie 16)
R-BUS 4: chœur 1 (voie 17)
R-BUS 5: chœur 2 (voie 18)
R-BUS 6: chœur 3 (voie 19)
R-BUS 7: voie solo (voie 20)
R-BUS 8: piste de voie solo indépendante (voie 20)

La procédure de mixage final 8 pistes

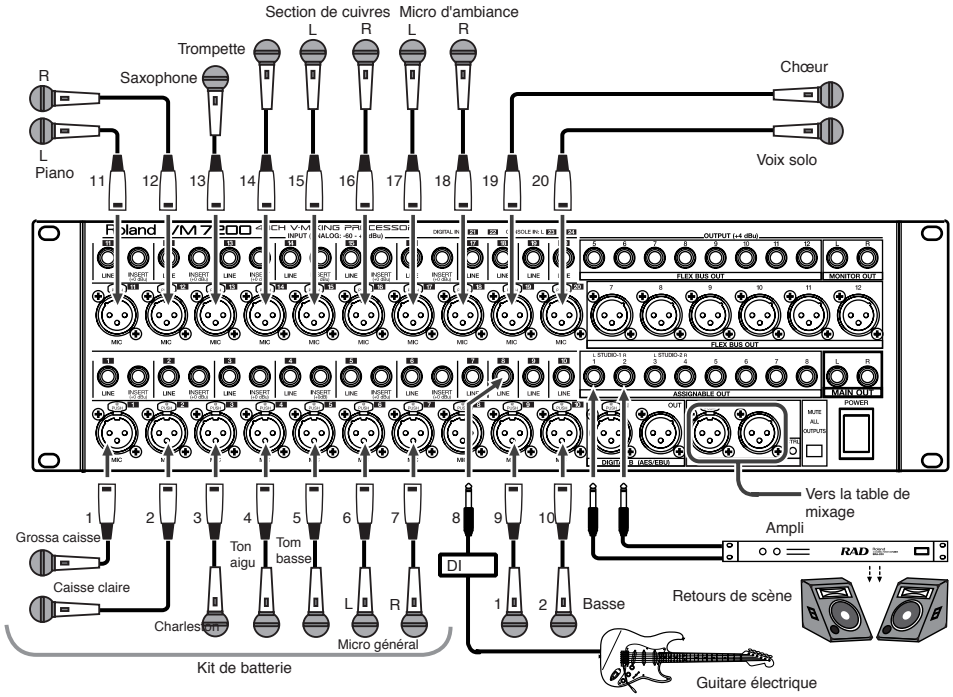
Durant le mixage vous pouvez utiliser le MTC pour faire reproduire des pistes enregistrées sur votre enregistreur numérique 8 pistes tandis que votre séquenceur MIDI tourne en synchronisation avec le système. Contrôlez les éléments de la séquence MIDI avec les voies d'entrée [INPUT] et les éléments live de l'enregistreur numérique avec les voies d'entrée [MULTI IN].

Ensemble Jazz Live avec enregistrement numérique 8 pistes

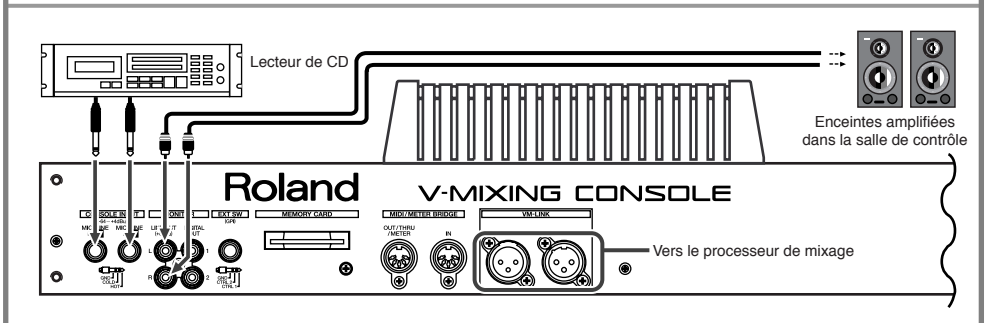
Ce modèle de routage simplifié est destiné à un concert ou une session d'enregistrement acoustique à orientation jazz. (Bibliothèque VM-C7200/C7100 "Ensemble Jazz live avec enregistrement numérique 8 pistes" (Page 9)

Voir le mode d'emploi pour plus de détails.

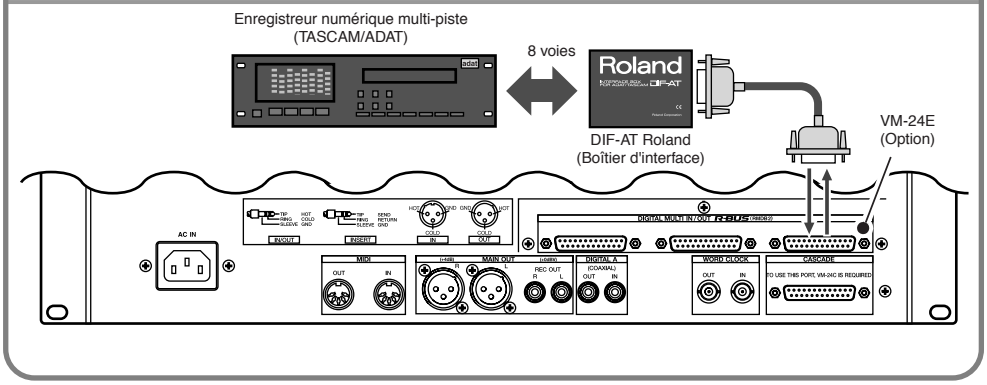
Face avant du processeur



Face arrière de la console



Face arrière du processeur



Voies d'entrée INPUT

1 Grosse caisse
2 Caisse claire
3 Charleston
4 Tom aigu
5 Tom basse
6 Micro général (G)
7 Micro général (D)
8 Guitare électrique
9 Basse 1
10 Basse 2
11 Piano (G)
12 Piano (D)
13 Saxophone
14 Trompette
15 Section de cuivres (G)
16 Section de cuivres (D)
17 Micro d'ambiance (G)
18 Micro d'ambiance (D)
19 Chœur
20 Voix
23 CD (G)
24 CD (D)

Voies d'entrée MULTI-IN

1 Basse
2 Voix
3 Ensemble rythmique (G)
4 Ensemble rythmique (D)
5 Autres instruments (G)
6 Autres instruments (D)
7 Micro d'ambiance (G)
8 Micro d'ambiance (D)

1

Faites vos connexions comme indiquées sur la gauche.

Placez les retours de scène sur la scène et connectez-les aux sorties FLEX BUS OUT 11 et 12 (pour alimenter un seul système d'écoute stéréo).

Dirigez toute guitare électrique ou instrument avec des capteurs via des bo tiers de direct ou des pédales d'effet vers l'entrée du système.

2

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre suivant.

1. Enregistreur numérique multipiste
2. Appareils numériques (lecteur de CD etc.)
3. Appareils analogiques (instruments microphones guitares électriques etc.)
4. Processeur de mixage
5. Console de mixage
6. Equipement audio (amplificateurs haut-parleurs)

Prise en main "Mise sous tension" (p.10)

3

Sélectionnez le modèle de routage simplifié 8 Track Recording of a Live Jazz Ensemble.

1. Pressez [EZ ROUTING] puis [F1](TEMPLATE)
2. Tournez [V1](SELECT GROUP) pour sélectionner le groupe "P" puis tournez [V2](SELECT NUMBER) pour sélectionner "P004: Live Jazz".
3. Pressez [F2](CP/LOAD).

   Le modèle "Live Jazz" a été rappelé.

Mode d'emploi "Rappel de connexions mémorisées (Routage simplifié ou EZ Routing)" (p.59)

4

Réglez le gain d'entrée de chaque signal sur la console.

1. Pressez [INPUT].
2. Pressez [PREAMP GAIN].
3. Utilisez les faders pour régler le gain d'entrée de chaque voie.

   Si vous utilisez des microphones à condensateur activez leur alimentation PHANTOM.

Mode d'emploi Gain alimentation phantom phase et atténuateur" (p.68)

5

Ajustez chaque égaliseur (EQ) si nécessaire.

1. Pressez [CH EDIT] pour la voie désirée.
2. Pressez [PAGE UP] [PAGE DOWN] pour sélectionner la page "EQ BAND".

3.Utilisez CURSOR [▲] [▼] [V1]-[V6] et [F1]-[F6] pour régler l'égaliseur.

Mode d'emploi "Faire différents réglages de voie (Egaliseur etc.)" (p.78)

6

Réglez le niveau des voies.

1. Pressez [CH LEVEL].
2. Ajustez le niveau de sortie de chaque voie à l'aide de son fader.

Mode d'emploi "Réglage On/Off de niveau d'envoi (SEND LEVEL) et de panoramique (PAN) pour une voie ou canal" (p.70)

7

Configurez les moniteurs (écoute de contrôle).

Les signaux des bus Flex 9 - 12 peuvent tre envoyés à STUDIO 1 et 2. Vous pouvez envoyer et équilibrer les signaux transmis aux bus Flex 9 - 12 en fonction des besoins des interprètes.

Mode d'emploi Procédure de mixage 2 (sortie et contrôle)" (p.84).

8

Ajustez les effets.

1. Pressez [EFFECTS 1-8].
2. Pressez CURSOR [▲] [▼] pour accéder au champ affichant le nom de l'effet désiré et pressez [F2] [F4] ou [F6] pour sélectionner l'effet.

Ci-dessous se trouve la liste des effets choisis par le modèle "LiveJazz" dans un système ayant trois cartes d'extension d'effet VS8F-2 optionnelles installées. Le nombre des effets disponibles parmi ceux ci-dessous dépend du nombre de VS8F-2 installées.

Mode d'emploi "Emploi des effets inetrnes" (p.109)

FX1: GRAPHIC EQUALIZER (P036)

Cet effet est inséré sur les signaux de sortie gauche/droit généraux Main Out. Utilisez-le en conjonction avec un analyseur de spectre (Mode d'emploi Emploi de l'analyseur de spectre p. 184) pour accorder votre système aux caractéristiques de fréquence de la salle de concert ou du hall dans lequel vous travaillez.

FX2: OFF

FX3: REVERB (P000)

C'est une reverb polyvalente insérée sur le bus Flex 3 auquel sont adressées les voies 1 - 5 8 - 11 19 - 20.

Pour ajouter de la reverb au signal d'une voie montez le niveau d'envoi de cette voie vers le bus Flex 3 jusqu'à ce que la quantité de reverb désirée soit appliquée.

FX4: COMPRESSOR (P038)

Le canal gauche de ce compresseur mono double assure la compression de la grosse caisse (voie 1). Son côté droit assure la compression pour la caisse claire (voie 2).

FX5: OFF

FX6: COMPRESSOR (P038)

Le canal gauche de ce compresseur mono double assure la compression de la voix 1 (voie 19). Son côté droit assure la compression pour la voix 2 (voie 15).

FX7: COMPRESSOR (P038)

Le canal gauche de ce compresseur mono double assure la compression de la

basse 1 (voie 9). Son côté droit assure la compression pour la basse 2 (voie 20).

3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] [PAGE▲] [PAGE ▼] [V1]-[V6] et [F1]-[F6] pour ajuster les effets.

Pour envoyer des signaux à un bus Flex

1 Pressez FLEX BUS [1]-[6] – ou tenez enfoncé [SHIFT] pour sélectionner [7]-[12] – afin de sélectionner le bus Flex auquel vous désirez envoyer les signaux.

2 Utilisez les faders de voie pour ajuster le niveau d'envoi de chaque voie au bus Flex.

3 Utilisez le fader [MASTER] pour ajuster le niveau général de bus Flex.

4 Répétez les étapes 1-3 pour assigner les signaux à d'autres bus Flex.

Enregistrement numérique 8 pistes

Le modèle de routage simplifié Live Jazz envoie vos signaux aux bus Flex dirigés vers un R-BUS un flux de données numériques contenant 8 voies indépendantes d'audio-numérique. Chacune de ces voies R-BUS est dirigée vers la piste correspondante d'un enregistreur numérique 8 pistes connecté au R-BUS.

FB 1 assigné aux basses 1 2 (voies 9 10) et envoyé au R-BUS 1.

FB 2 assigné aux voix 1 2 (voies 19 20) et envoyé au R-BUS 2.

FB 5, 6 assigné au kit de batterie: grosse caisse (voie 1) caisse claire (voie 2) charleston (voie 3) toms aigus (voie 4) toms basses (voie 5) micro général gauche (voie 6) micro général droit (voie 7). Ces signaux sont mixés en stéréo et envoyés aux R-BUS 3 (gauche) et R-BUS 4 (droit).

FB 7, 8 assigné aux autres instruments: guitare (voie 8) piano L (voie 11) piano R (voie 12) saxophone 1 (voie 13) trompette (voie 14) section de cuivres 1 (voie 15) section de cuivres 2 (voie 16). Ces signaux sont mixés en stéréo et envoyés aux R-BUS 5 (gauche) et R-BUS 6 (right).

FB 9, 10 assigné au micro d'ambiance L (voie 17) micro d'ambiance R (voie 18). Ces signaux sont mixés en stéréo et envoyés aux R-BUS 7 (gauche) et R-BUS 8 (right).

Procédures avancées – Enregistrement analogique 8 pistes

Le modèle de routage simplifié Live Jazz décrit précédemment peut également être utile pour enregistrer avec un magnétophone multipiste analogique à 8 pistes.

1 Préparez la sortie analogique pour le magnétophone.

Dans ce modèle les bus Flex 1 à 2 et 5 - 10 sont conçus comme bus de sortie à destination du magnétophone 8 pistes. Connectez les entrées de votre magnétophone aux prises de sortie auxquelles sont adressés ces bus Flex.

Dirigez les bus Flex 1 et 2 vers les sorties ASSIGNABLE OUT 3 et 4 en suivant les étapes ci-dessous.

1. Pressez [EZ ROUTING] puis pressez [F2](PATCHBAY) pour passer à l'afficher "PATCHBAY".
2. Déplacez le curseur pour sélectionner le champ "MULTI OUT 19-24".
3. Utilisez [V1] et [V2] pour changer les connexions internes comme suit.

   MULTI OUT 19 - FLEX BUS 1

   MULTI OUT 20 - FLEX BUS 2

   Les signaux envoyés aux MULTI OUT19 et 20 sont maintenant dirigés vers les sorties ASSIGNABLE OUT 3 et 4.

   Si vous utilisez un VM-7200 les bus Flex 5 - 10 ont leurs sorties dédiées. Connectez les entrées de piste 3 - 8 de votre magnétophone aux sorties FLEX BUS OUT 5 - 10 du processeur.
   Si vous utilisez un VM-7100 répétez les étapes 1 - 3 ci-dessus pour configurer les sorties ASSIGNABLE OUT 1-8.

2 Réglez la sortie moniteur du magnétophone multipiste.

Pour écouter le magnétophone connectez les sorties de piste du magnétophone à toute voie d'entrée INPUT libre.

3 Préparez les écoutes au casque.

Si vous utilisez un VM-7200 vous pouvez fournir une écoute de contrôle aux interprètes à l'aide des bus Flex 11 et 12 qui sont conçus dans ce modèle comme des envois pour retours de scène.
Si vous utilisez un VM-7100 lisez les instructions suivantes.

4 Sélectionnez la sortie désirée pour chaque voie d'entrée

Assurez-vous que chaque voie d'entrée envoyant un signal à une piste du magnétophone n'envoie pas également le signal au mixage générale Main Out.

1. Pressez [INPUT] pour allumer [INPUT] en rouge.
2. Pressez [AUDIO].

   Lorsqu'une voie a été dirigée vers le mixage général Main Out son bouton [STATUS] est allumé en vert.
3. Pressez [STATUS] pour chacune des voies envoyées au magnétophone. Cela éteindra la diode [STATUS] de la voie pour indiquer qu'elle n'est plus envoyée au mixage principal. Comme vous écouterez les sorties de piste du magnétophone pendant l'enregistrement supprimer les signaux originaux du mixage principal permettra de ne pas entendre ces signaux en double.
4. Pressez et allumer [STATUS] pour les voies d'entrée des pistes du magnétophone. Cela vous permettra d'écouter ce qui vient du magnétophone et par conséquent ce qui est enregistré. Cela vous permettra de faire reproduire votre enregistrement.

Le VM-7100 ne dispose pas de sorties Flex Bus dédiées indépendantes. Par conséquent toutes ces sorties ASSIGNABLE OUT peuvent tre nécessaires comme sortie pour votre magnétophone 8 pistes et vous ne pourrez pas utiliser ces prises pour une écoute de contrôle au casque. Il y a toutefois d'autres façons d'assurer une écoute de contrôle. Vous pouvez réduire le nombre de pistes enregistrées simultanément libérant ainsi les sorties ASSIGNABLE OUT pour l'écoute de contrôle. Sinon vous pouvez créer plusieurs envois MAIN OUT et utiliser l'un d'entre eux pour l'écoute de contrôle. (Mode d'emploi "Procédure de mixage 2 (Output et Monitor)" p.84)

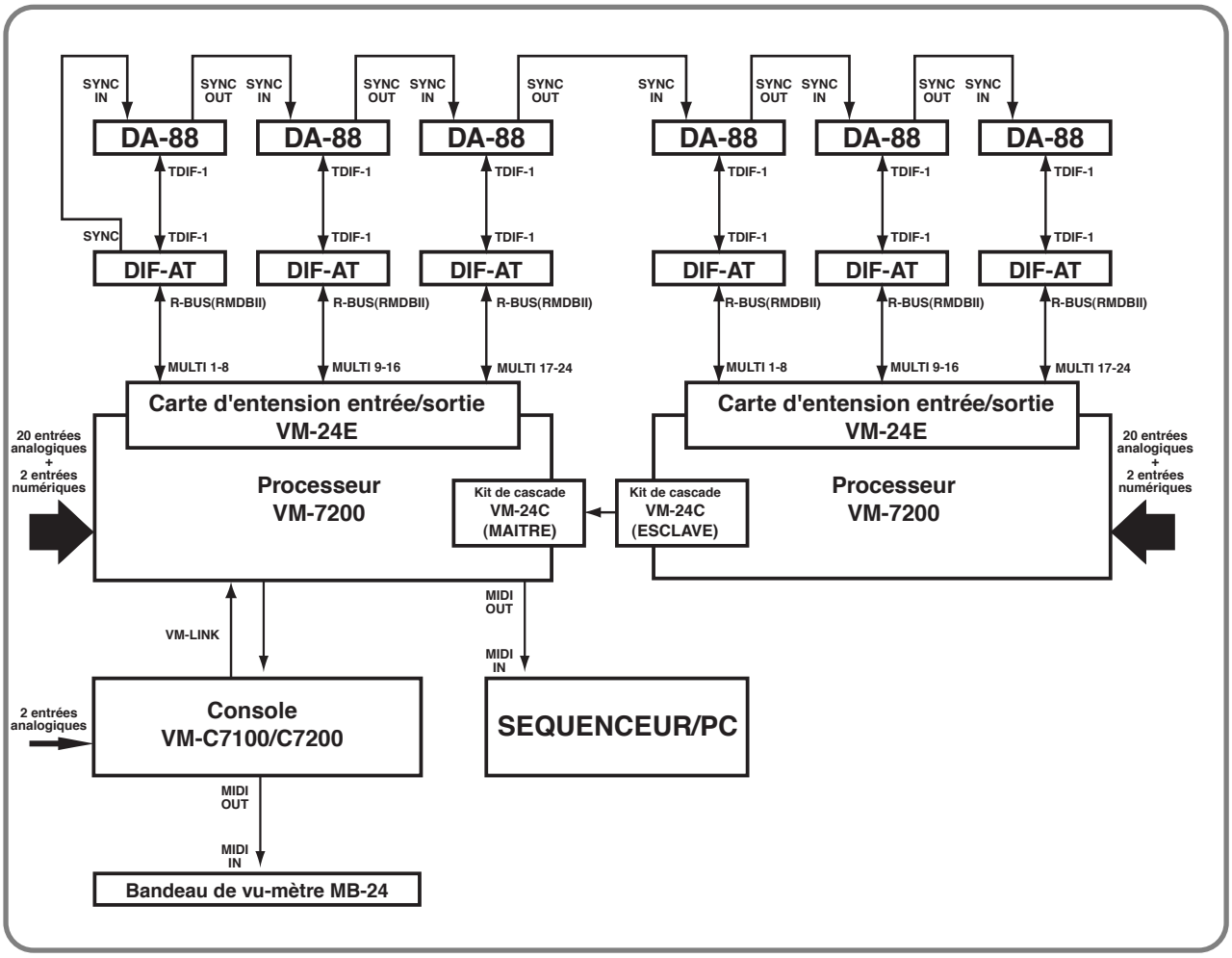
L'égaliseur 31 bandes inséré en sortie principale Main Out dans le modèle peut ne pas tre nécessaire durant l'enregistrement. Vous pouvez utiliser d'autres effets (Mode d'emploi "Emploi des effets internes" p.109).

Exemples de connexions

Voici quelques exemples qui peuvent vous tre utiles pour connecter vos appareils.

Exemples de connexion utilisant la gamme DA TASCAM

Système d'enregistrement 48 pistes (TASCAM DA-88 x 6)



C'est un système d'enregistrement 48 pistes avec 6 enregistreurs de la série TASCAM DA utilisés.

Vous pouvez enregistrer sur des pistes individuelles d'un seul coup 42 voies analogiques + 4 voies numériques.

Vous pouvez mixer 42 voies analogiques + 4 voies numériques + 48 voies d'enregistreur simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements de l'enregistreur et les sélecteurs REC (enregistrement) depuis la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.

Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme DA]–[Gamme VM].

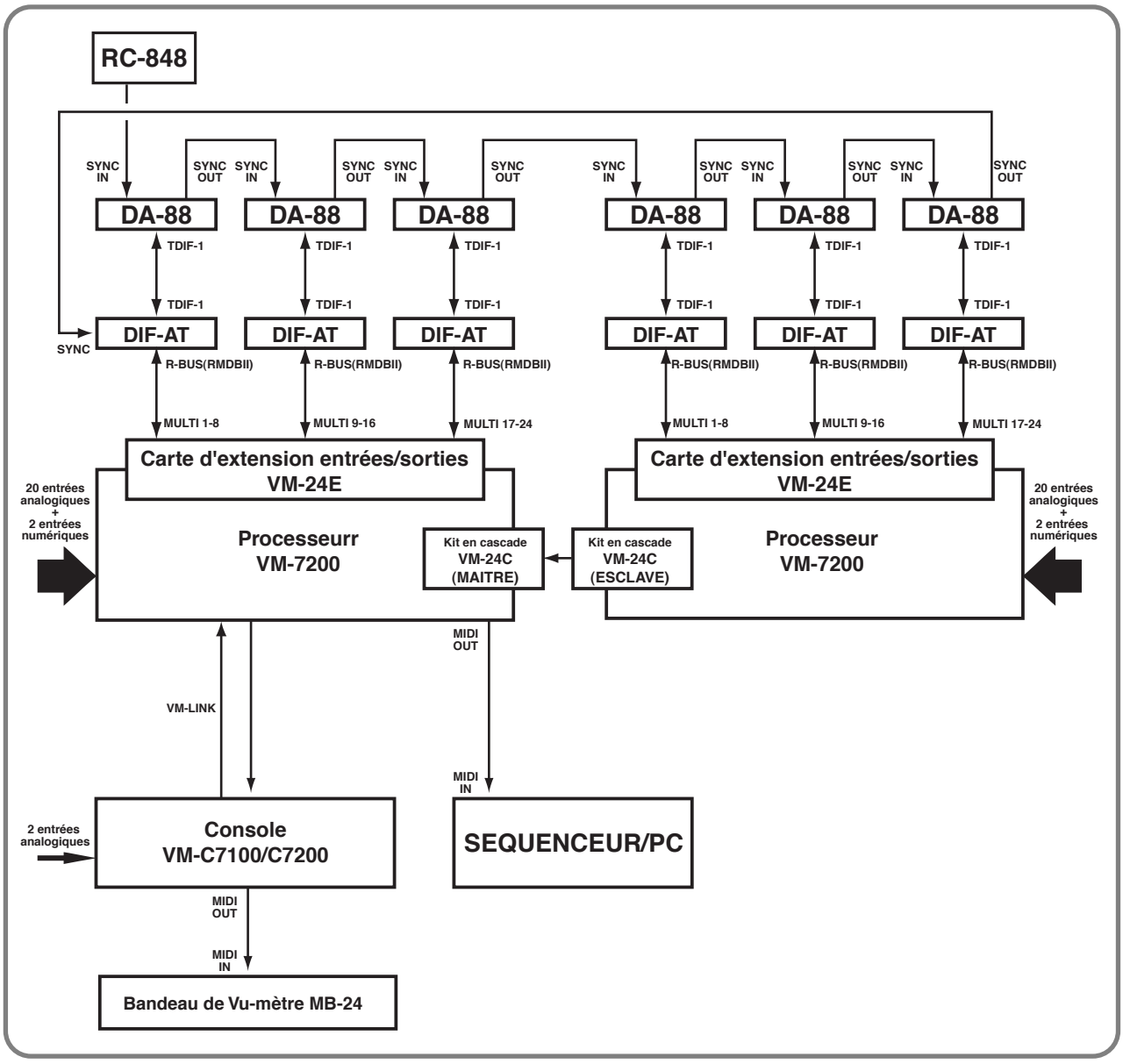
50 Scenes peuvent tre mémorisées par projet (en raison de la connexion en cascade).

Pour lancer le séquenceur en synchronisation avec l'horloge MIDI connectez-le à la prise MIDI THRU du bandeau d'indicateur de niveaux.

Connectez le c ble de synchronisation au DIF-AT connecté aux sorties MULTI 1-8 du processeur ma tre.

La gamme VM-7000 ne peut pas tre utilisée comme ma tre pour le word clock.

Système d'enregistrement 48 pistes (TASCAM DA-88 x 6 + RC-848)

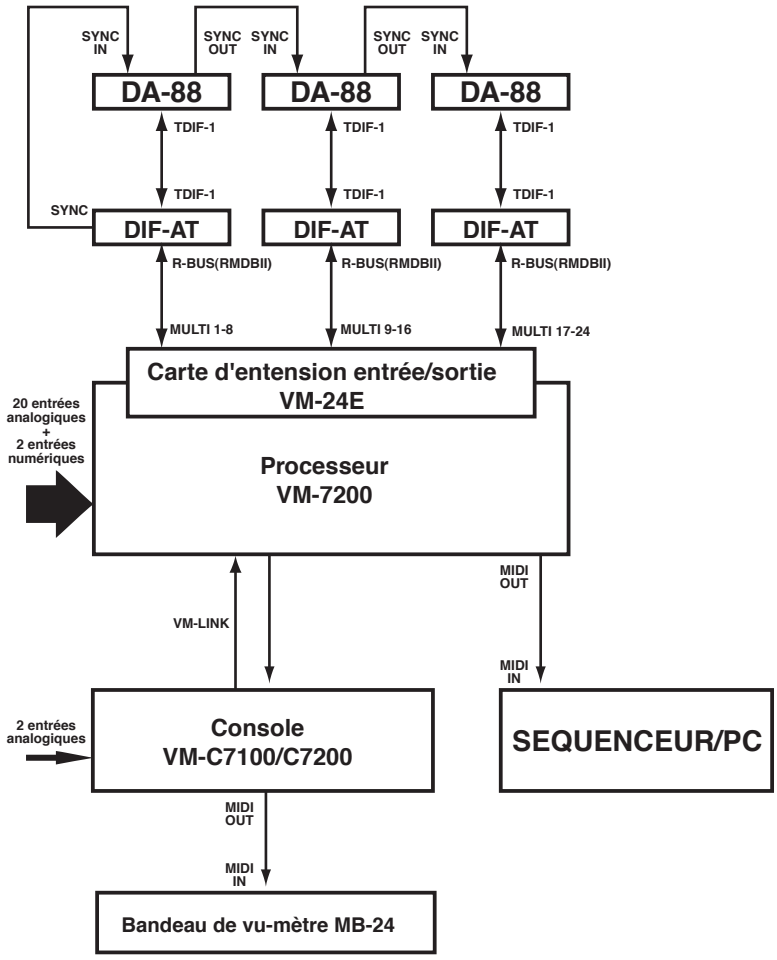


C'est un système d'enregistrement 48 pistes avec 6 enregistreurs de la série TASCAM DA utilisés.
Ces enregistreurs sont pilotés par le RC-848.
Vous pouvez enregistrer sur des pistes individuelles d'un seul coup 42 voies analogiques + 4 voies numériques.
Vous pouvez mixer 42 voies analogiques + 4 voies numériques + 48 voies d'enregistreur simultanément.
Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.
Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme DA]–[Gamme VM].
50 Scenes peuvent tre mémorisées par projet (en raison de la connexion en cascade).
Pour lancer le séquenceur en synchronisation avec l'horloge MIDI connectez-le à la prise MIDI THRU du bandeau d'indicateur de niveaux.
Connectez le c ble de synchronisation au DIF-AT connecté aux sorties MULTI 1-8 du processeur ma tre.
La gamme VM-7000 ne peut pas tre utilisée comme ma tre pour le word clock.

Système d'enregistrement 24 pistes (TASCAM DA-88 x 3)



C'est un système d'enregistrement 24 pistes avec 3 enregistreurs de la série TASCAM DA utilisés.

Vous pouvez enregistrer sur des pistes individuelles d'un seul coup 22 voies analogiques + 2 voies numériques.

Vous pouvez mixer 22 voies analogiques + 2 voies numériques + 24 voies d'enregistreur simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements de l'enregistreur et les sélecteurs REC (enregistrement) depuis la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.

Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

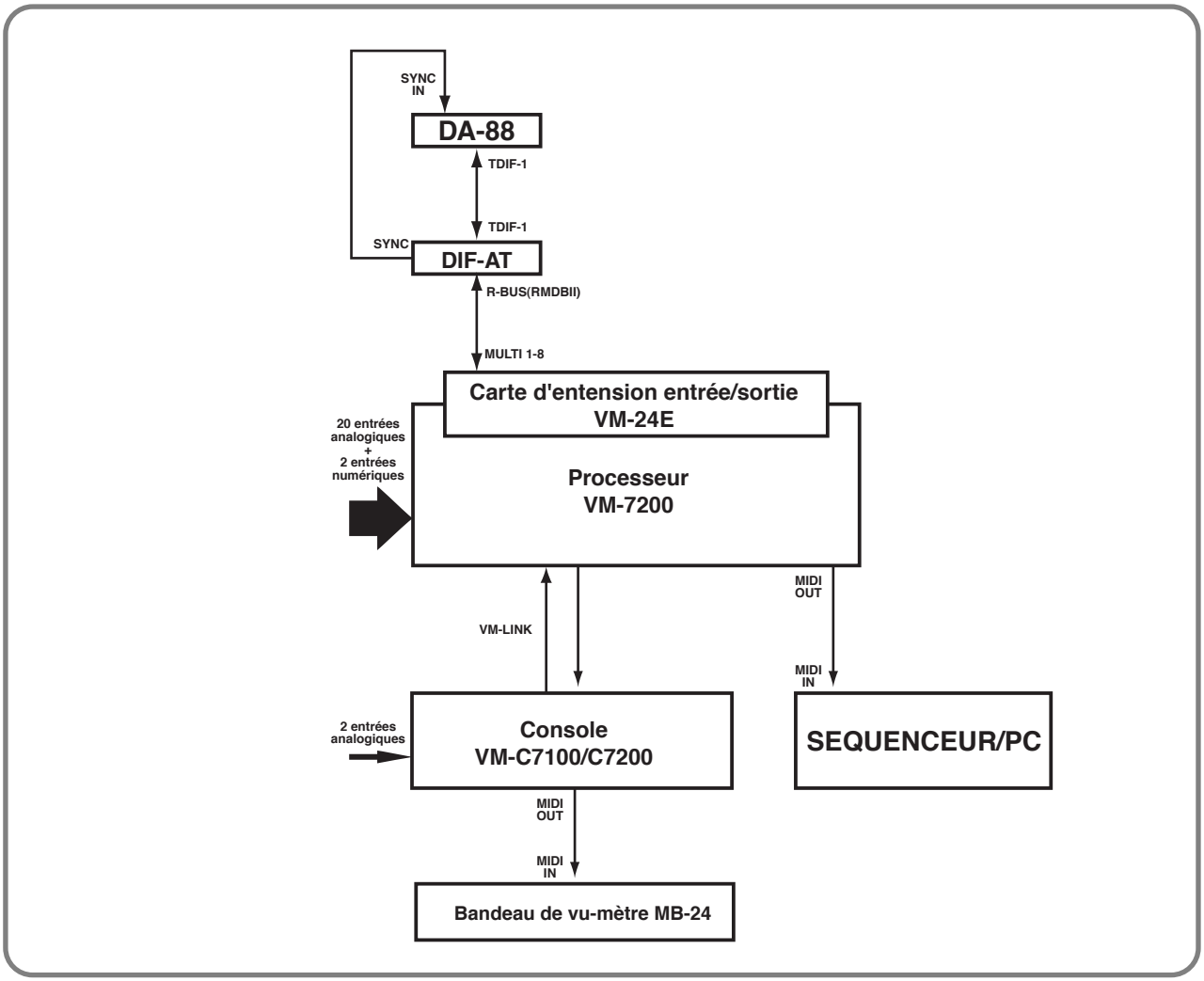
NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme DA]–[Gamme VM].

Pour lancer le séquenceur en synchronisation avec l'horloge MIDI connectez-le à la prise MIDI THRU du bandeau d'indicateur de niveaux.

La gamme VM-7000 ne peut pas tre utilisée comme ma tre pour le word clock.

Système d'enregistrement 8 pistes (TASCAM DA-88 x 1)



C'est un système d'enregistrement 8 pistes avec 1 enregistreur de la série TASCAM DA utilisé.

Vous pouvez mixer 22 voies analogiques + 2 voies numériques + 8 voies d'enregistreur simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements de l'enregistreur et les sélecteurs REC (enregistrement) depuis la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.

Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

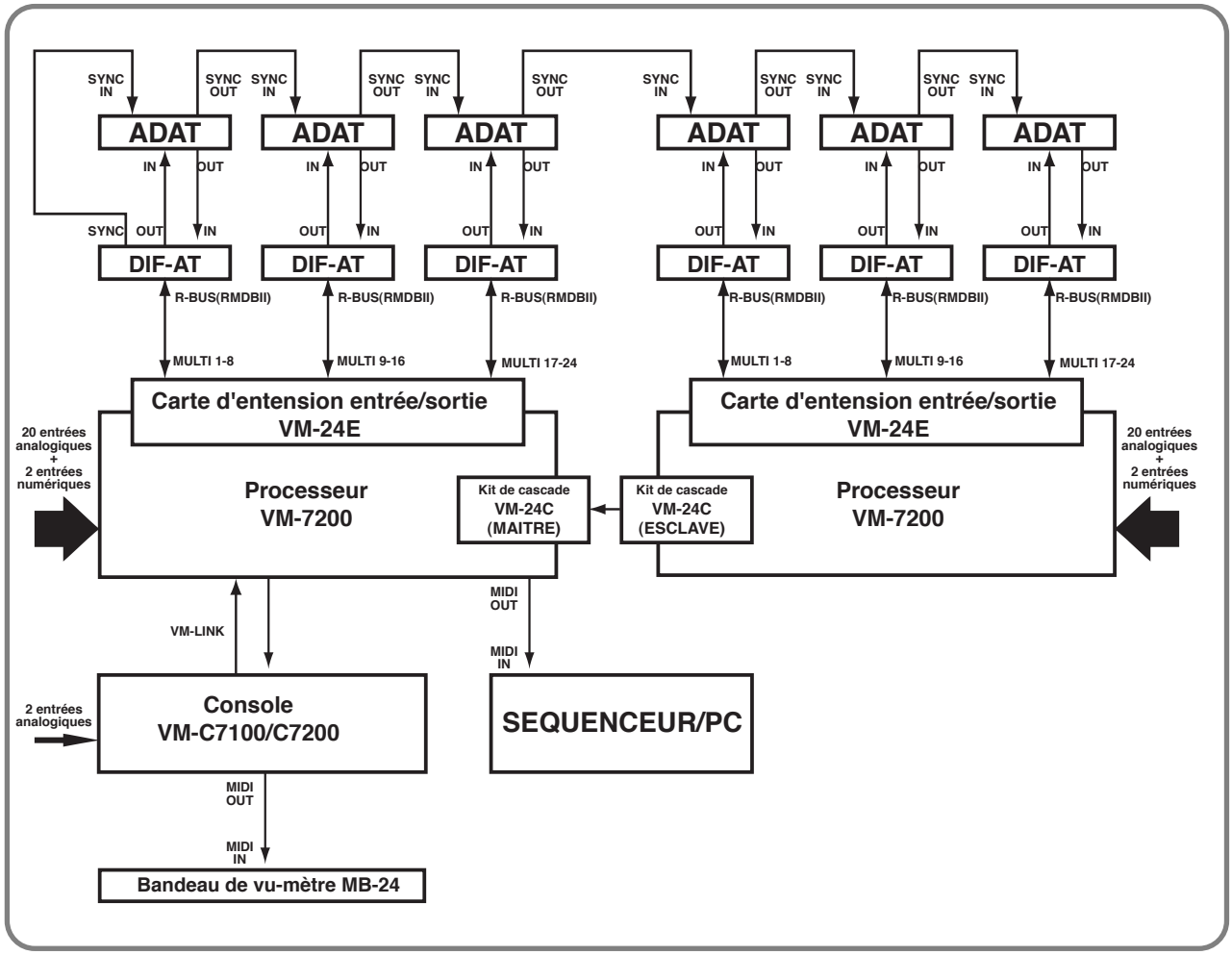
Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme DA]–[Gamme VM].

Pour lancer le séquenceur en synchronisation avec l'horloge MIDI connectez-le à la prise MIDI THRU du bandeau d'indicateur de niveaux.

La gamme VM-7000 ne peut pas tre utilisée comme ma tre pour le word clock.

Exemples de connexion utilisant la gamme Alesis ADAT

Système d'enregistrement 48 pistes (Alesis ADAT x 6)



C'est un système d'enregistrement 48 pistes avec 6 enregistreurs de la série ALESIS ADAT utilisés.

Vous pouvez enregistrer sur des pistes individuelles d'un seul coup 42 voies analogiques + 4 voies numériques.

Vous pouvez mixer 42 voies analogiques + 4 voies numériques + 48 voies d'enregistreur simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements de l'enregistreur et les sélecteurs REC (enregistrement) depuis la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.

Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme ADAT]–[Gamme VM].

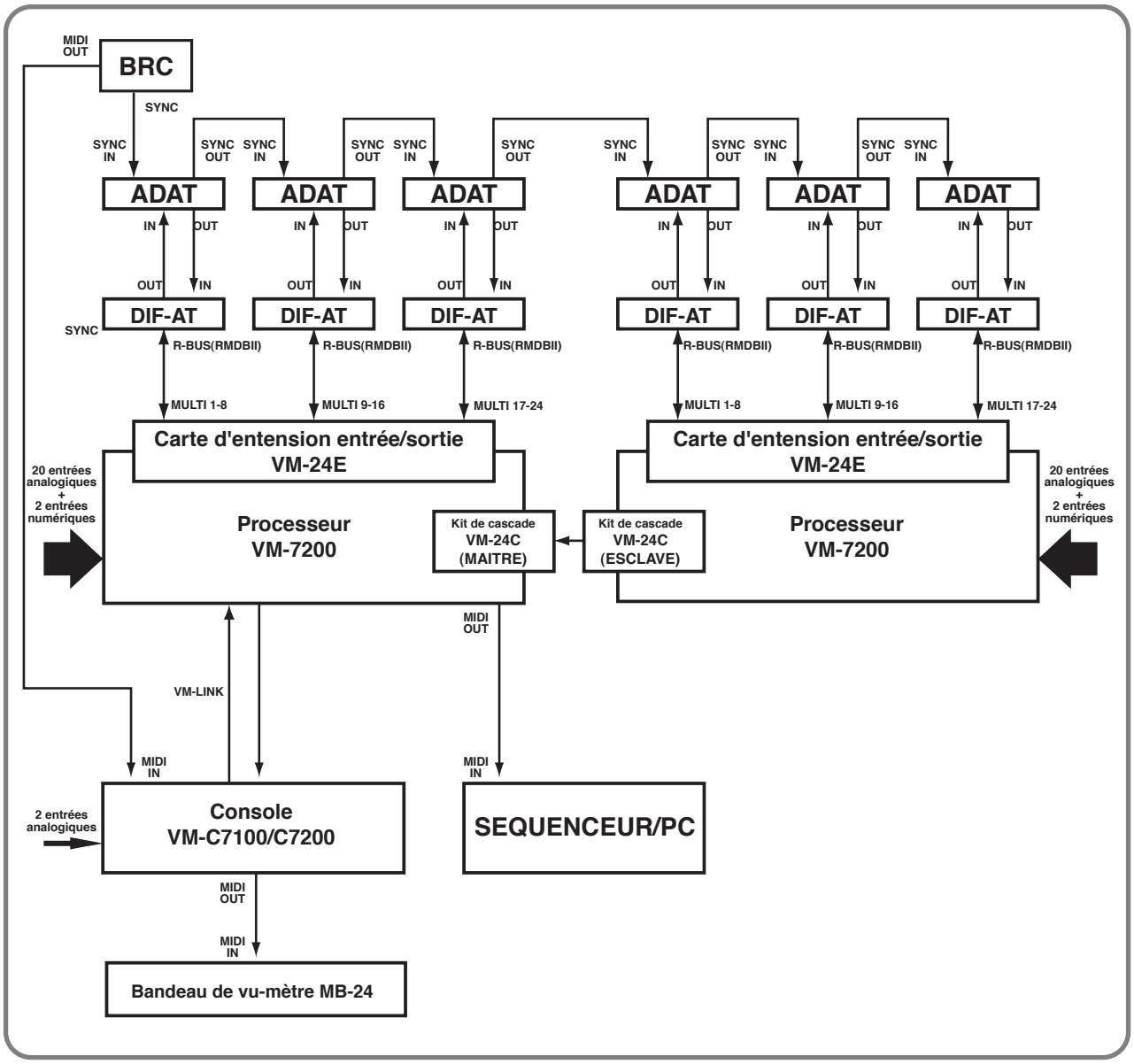
50 Scenes peuvent tre mémorisées par projet (en raison de la connexion en cascade).

Le processeur esclave ne recevra aucun signal du processeur ma tre.

Pour lancer le séquenceur en synchronisation avec l'horloge MIDI connectez-le à la prise MIDI THRU du bandeau d'indicateur de niveaux.

Connectez le c ble de synchronisation au DIF-AT connecté aux sorties MULTI 1-8 du processeur ma tre.

Système d'enregistrement 48 pistes (Alesis ADAT x 6 and BRC)

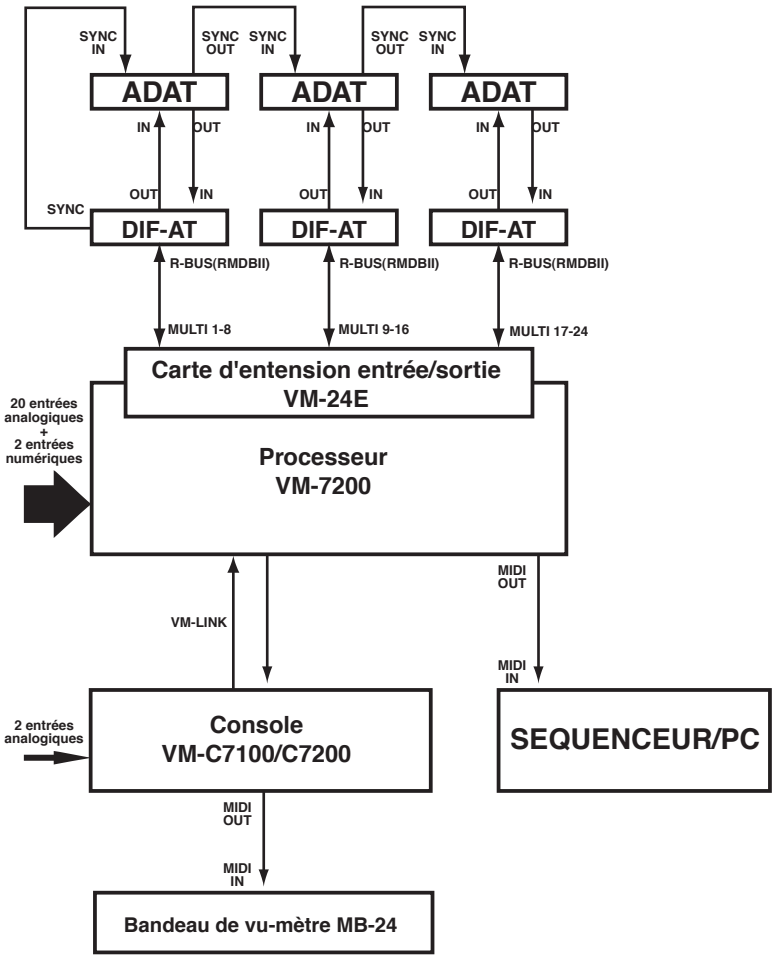


C'est un système d'enregistrement 48 pistes avec 6 enregistreurs de la série ALESIS ADAT utilisés.
Ces enregistreurs sont contrôlés par le BRC.
Vous pouvez enregistrer sur des pistes individuelles d'un seul coup 42 voies analogiques + 4 voies numériques.
Vous pouvez mixer 42 voies analogiques + 4 voies numériques + 48 voies d'enregistreur simultanément.
Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.
Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme ADAT]–[Gamme VM].
50 Scenes peuvent tre mémorisées par projet (en raison de la connexion en cascade).
Le processeur esclave ne recevra aucun signal du processeur ma tre.
Pour lancer le séquenceur en synchronisation avec l'horloge MIDI connectez-le à la prise MIDI THRU du bandeau d'indicateur de niveaux.
Sur le VM réglez "WORD CLOCK MASTER" sur "MULTI 1-8" et "SYNC MASTER" sur "EXT/MTC".
Pour commuter de Digital In à Analog In et vice versé faites le sur l'ADAT et non sur le BRC.

Système d'enregistrement 24 pistes (Alesis ADAT x 3)



C'est un système d'enregistrement 24 pistes avec 3 enregistreurs de la série ALESIS ADAT utilisés.

Vous pouvez enregistrer sur des pistes individuelles d'un seul coup 22 voies analogiques + 2 voies numériques.

Vous pouvez mixer 22 voies analogiques + 2 voies numériques + 24 voies d'enregistreur simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements de l'enregistreur et les sélecteurs REC (enregistrement) depuis la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

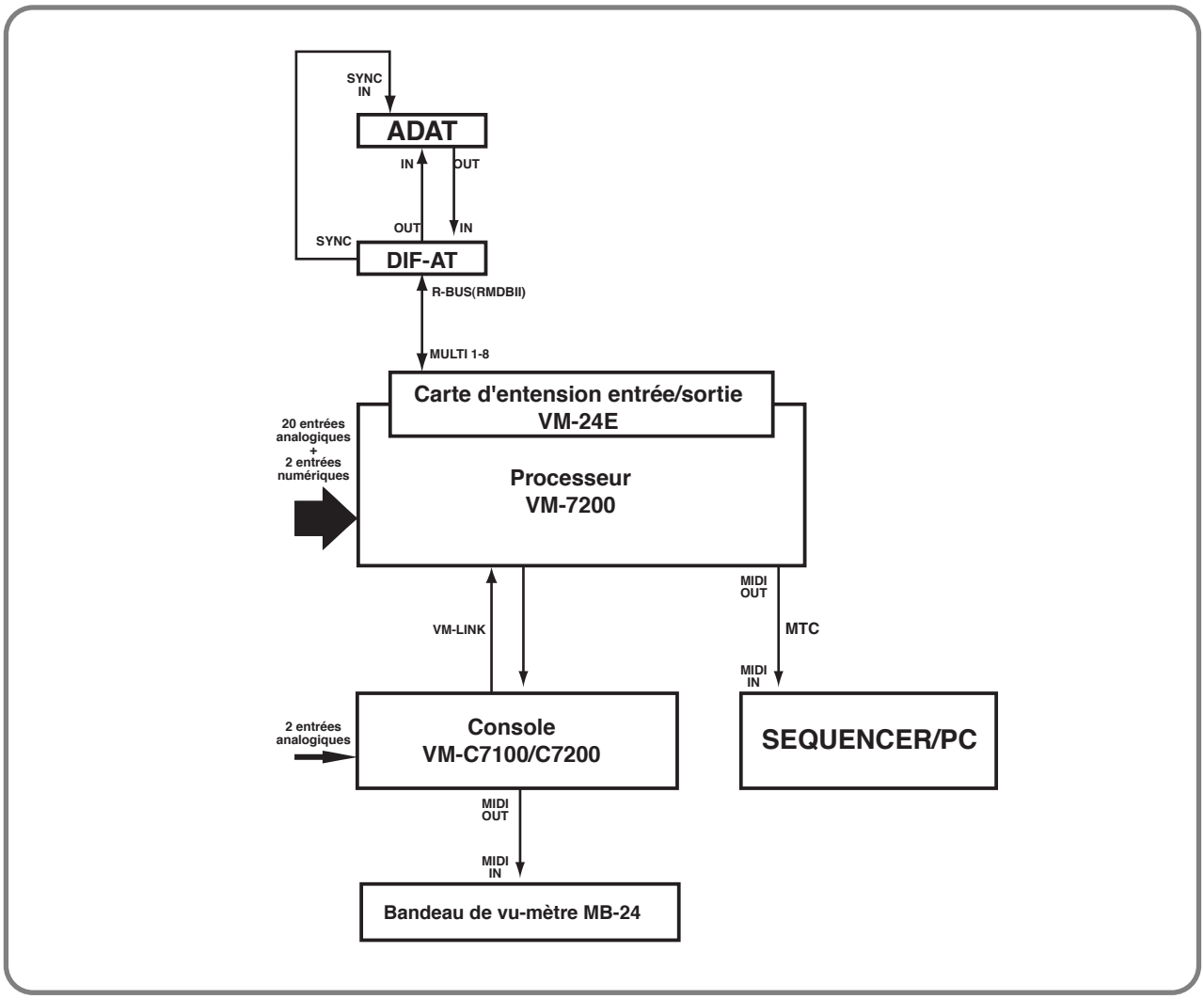
Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.

Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme ADAT]–[Gamme VM].

Système d'enregistrement 8 pistes (Alesis ADAT x 1)



C'est un système d'enregistrement 8 pistes avec 1 enregistreur de la série ALESIS ADAT utilisé.

Vous pouvez mixer 22 voies analogiques + 2 voies numériques + 8 voies d'enregistreur simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements de l'enregistreur et les sélecteurs REC (enregistrement) depuis la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

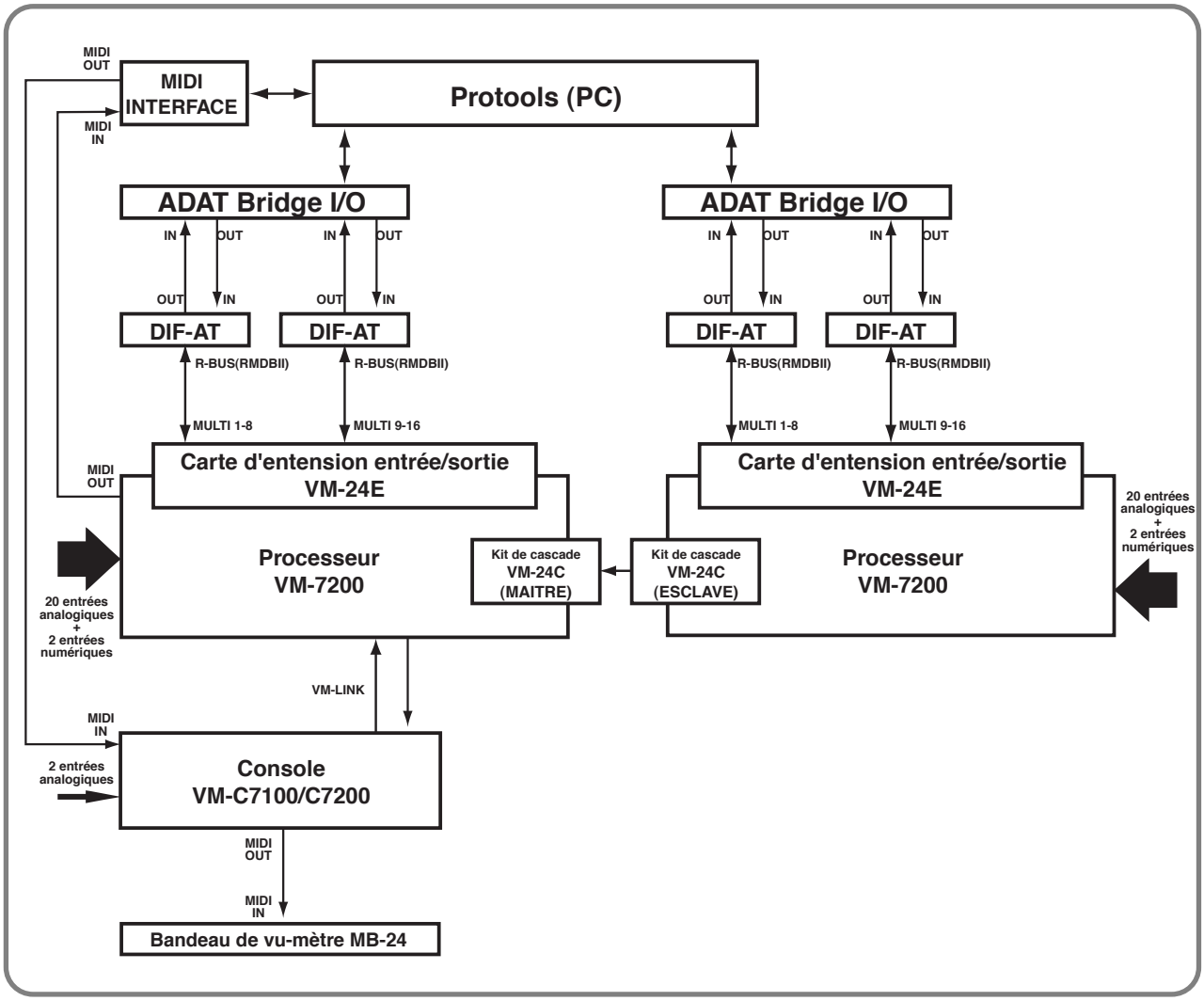
Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec l'enregistrement.

Vous pouvez également connecter le séquenceur en MIDI THRU du bandeau indicateur de niveaux.

NOTE

Mettez sous tension les appareils dans l'ordre [Gamme ADAT]–[Gamme VM].

Exemple de connexion utilisant le Protools Digidesign



C'est un exemple de connexion avec un Protools utilisant deux ADAT Bridge I/O.

Vous pouvez mixer 42 voies analogiques + 4 voies numériques + 32 voies Protools channels simultanément.

Vous pouvez piloter les déplacements Protools sur la console de mixage VM.

Vous pouvez mémoriser 100 points de localisation et également rechercher un de ces points par programmation d'une valeur de Time Code.

Vous pouvez synchroniser l'Auto Mix avec le Protools.

NOTE

Mettez sous tension dans l'ordre [Protools]–[Gamme VM].

50 Scenes peuvent tre mémorisées par projet (en raison de la connexion en cascade).

..MEMO..

..MEMO..

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRECAUTION**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche il sert pour des précautions générales des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⃠ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas tre fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche cela signifie que l'unité ne doit jamais tre démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit tre fait. Ce qui doit tre fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche cela signifie que le cordon d'alimentation doit tre débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser cette unité veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi.

N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne.

Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan s r et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer.

Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement ne marchez pas dessus ne placez aucun objet lourd dessus etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé.

Dans les maisons o vivent de petits enfants un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité.

Protégez l'unité des chocs violents. (ne la laissez pas tomber)

Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du c ble et m me entra ner une fusion.

Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié.

Gardez les piles au lithium hors d'atteinte des enfants. Si un enfant avale accidentellement une pile consultez immédiatement un médecin.

⚠AVERTISSEMENT

Les piles au lithium ne doivent jamais tre rechargées chauffées démontées ou lancées dans le feu ou dans de l'eau.

⚠ PRECAUTIONS

Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité.

Evitez de pincer cordons et c bles. De plus tous les cordons et c bles doivent tre placés hors de portée des enfants.

Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd.

Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités.

Avant de déplacer l'unité débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les c bles des autres appareils externes.

Avant de nettoyer l'unité éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 24).

Si la foudre est annoncée dans la région débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

Utilisez uniquement le type spécifié (modèle no. CR-2032) de pile au lithium (p. 26). Assurez-vous d'insérer la pile dans le bon sens (pour obtenir une polarité correcte).

Remarques importantes

En plus des instructions énumérées dans “REMARQUES IMPORTANTES DE SECURITE” ET “CONSIGNES DE SECURITE” EN pages 2 ET 3, veuillez lire et suivre ce qui suit :

Alimentation électrique

N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).

Avant de connecter cette unité à d'autres appareils éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites (ronflette). Pour éliminer le problème changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférence.

Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.

Pour éviter des possibles court-circuits n’utilisez pas l’unité dans des zones humides telles que des endroits exposés à la pluie.

Maintenance

Pour le nettoyage quotidien essuyez l’unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l’eau. Pour ôter les taches rebelles utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite essuyez soigneusement l’unité avec un chiffon sec et doux.

N’utilisez jamais d’essence diluant solvant ou alcool d’aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Réparations et données

Toutes les données contenues dans la mémoire de l’appareil peuvent tre perdues quand celui-ci est envoyé en réparation. Les données importantes doivent toujours tre sauvegardées sur carte mémoire ou écrites sur papier (si cela est possible). Pendant les réparations toutes les précautions sont prises pour ne pas perdre ces données. Toutefois dans certains cas (lorsque les circuits mémoire sont eux-m mes touchés) nous regrettons qu’il ne soit pas possible de les restaurer et Roland n’assume aucune responsabilité concernant ces pertes.

Mémoire

Cette unité contient une pile qui alimente les circuits mémoire de l’appareil quand celui-ci est hors tension. Quand cette pile devient faible le message ci-dessous appara t dans l’afficheur. Lorsque ce message appara t vous devez remplacer la pile usagée par une neuve le plus rapidement possible afin d’éviter la perte de données en mémoire. Pour le remplacement de la pile consultez votre revendeur le centre technique Roland le plus proche ou un distributeur agréé Roland (parmi la liste donnée en page Informations).

“Checking BATTERY... NG.”

Précautions additionnelles

Sachez que le contenu de la mémoire peut tre irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l’unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l’unité sur une carte mémoire.

Malheureusement il peut tre impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées sur une carte mémoire une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n’assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.

Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l’unité ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entra ner des mauvais fonctionnements.

Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.

Quand vous connectez/déconnectez tous les c bles saisissez les fiches elles-m mes – ne tirez jamais sur le c ble. De cette façon vous éviterez de causer des court-circuits et d’endommager les éléments internes du c ble.

L'appareil peut dégager une petite quantité de chaleur durant le fonctionnement normal.

Pour éviter de g ner vos voisins essayez de conserver le volume de l’unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez également utiliser des écouteurs (particulièrement lorsqu’il est tard la nuit).

Lorsque vous devez transporter l’unité emballez-la si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement vous devrez utiliser des matériaux d’emballage équivalents.

Utilisez un c ble Roland pour faire les connexions. Si vous utilisez un c ble d’un autre fabricant veuillez prendre les précautions suivantes.

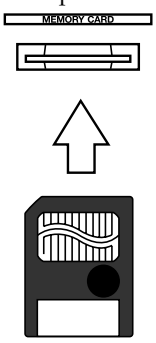
Certains c bles de connexion contiennent une résistance. N’utilisez pas de tels c bles pour cette unité. L’utilisation de tels c bles pourrait entra ner un son trop bas ou inaudible. Pour plus d’informations sur les caractéristiques des c bles consulter leur fabricant.

Les explications de ce manuel comprennent des illustrations décrivant ce qui s’affiche à l’écran. Notez toutefois que votre unité peut posséder une version plus récente de système (par exemple comprenant de nouveaux sons) aussi ce que vous voyez réellement dans l’afficheur peut ne pas correspondre à l’illustration du manuel.

Avant d’utiliser une carte

Emploi de cartes mémoire

Insérez la carte mémoire à fond avec précaution jusqu’à ce qu’elle soit fermement en place.



Ne touchez jamais les terminaux de la carte mémoire et veillez à ce que de la poussière ne se dépose pas dessus.

Table des matières

Chapitre 1 Introduction 10

Fonctions principales....10
Noms des éléments et leur fonction....11
A: Zone d'affichage....12
B: Zone de monitoring....13
C: Zone de rappel mémoire (Memory/Recall)....15
D: Zone de commande de transport....16
E: Zone de paramètres de fader/sélection de section....17
F: Zone de fader de voie....19
Face arrière....20
Avant tout fonctionnement....21
Connexions....21
Mise sous/hors tension....24
Réglage du contraste de l'afficheur....25
Réglage de l'horloge interne....25
Si vous êtes perdu....28
Préparation d'une carte mémoire....28
Trajet interne du signal....29
A propos des connexions numériques et de l'horloge Master 31
Appareil audio-numérique et horloge Master....31
Prises DIGITAL A et B et réception des word clock....32
Connecteur Word clock....32
Contrôle général du système....32
Retour aux réglages d'usine (Initialisation)....33
Procédure de retour aux réglages d'usine....33

Chapitre 2 Fonctions de base et leurs réglages (System/Project)..... 34

Fonctions de base....34
Description de l'écran....34
Réglage des paramètres....35
Réglages des indicateurs de niveau (Level Meter)....36
Réglages pour la façade (commandes et afficheurs)....37
Réglage de connexion du processeur et de la console....39
Contrôle du système global....39
Si vous utilisez deux consoles....40
Réglages relatifs à la connexion en cascade 41

Chapitre 3 Stockage de données et restitution..... 43

Copie de bibliothèques contenant différents réglages....44
Appel et sauvegarde d'un écran de bibliothèque (Library)....44
Stockage d'un statut de mixage (Scene)....47
Stockage/rappel/effacement d'une Scene....47
Sélection des paramètres qui seront rappelés....48
Mémorisation et rappel de tous les réglages de mixage (Project)....50
Préparation d'une carte mémoire pour stockage de projets....51
Mémorisation d'un projet....52
Renomme/protéger contre l'effacement d'un projet....53
Sélection d'un projet....54
Copie d'un projet 55
Effacement d'un projet d'une carte mémoire....55
Copie de données vers/depuis une carte mémoire 56
Stockage et rappel d'un ensemble de bibliothèques d'une console vers et depuis une carte mémoire....56
Copie de sauvegarde d'une carte mémoire....57

Table des matières

Chapitre 4 Fonctions utiles 58

Mémorisation des écrans fréquemment utilisés (Fonction Macro)....58
- Mémorisation d'un écran comme macro....58
- Rappel d'un écran (macro) 58
- Effacement d'une macro mémorisée....58

Rappel de connexions mémorisées (Routage simplifié ou EZ Routing)....59
- Modèle de routage du signal (Routing Template)....59
- Baie de connexion virutelle....60

Appel direct d'un écran pour chaque voie (Quick Channel Edit) 62
- Accès direct à un écran de paramètre (Quick channel edit)....63

Réglages simultanés de paramètres sur plusieurs voies (PARAM VIEW on Fader)....64

Chapitre 5 Procédure de mixage 1 (Canal d'entrée) 67

Réglages de base par canal d'entrée....67
- Sélection de la source sonore d'un canal d'entrée....67
- Gain, alimentation phantom, phase et atténuateur....68
- Correction du temps de retard d'un signal (PHASE DELAY)....69

Réglage On/Off de niveau d'envoi (SEND LEVEL) et de panoramique (PAN) pour une voie ou canal 70
- SEND LEVEL et PAN vers le mixage principal et le bus Cue....70
- Réglage du niveau et du point d'envoi d'une voie vers les bus Flex....72
- Panoramique (PAN) et profondeur (DEPTH) pour l'emploi de SURROUND....73
- Réglage des voies de sortie directe....75

Commutation du statut d'une voie....77
- Neutralisation d'une voie (MUTE)....77
- Ecoute d'une voie isolément (SOLO)....78

Faire différents réglages de voie (Egaliseur, etc.)....78
- Réglages des caractéristiques fréquencielles (égaliseur de voie)....78
- Coupure de basses fréquences indésirables (HIGH PASS FILTER)....81
- Ajout d'un écho à base de delay (Feedback Delay) 81
- Donner un nom aux canaux d'entrée....83

Chapitre 6 Procédure de mixage 2 (sortie et contrôle) 84

Réglage du niveau de mixage général et balance stéréo....84
- Réglage des niveaux généraux pour les sorties MAIN OUT et le bus Cue....84
- Réduction de la distorsion du signal (atténuateur)....85

Un bus Flex et sa sortie....86
- Sortie directe de signaux d'un bus Flex....86
- Envoi des signaux de bus Flex vers des destinations internes....87
- Nommer une voie de bus Flex 89
- Diriger un bus Flex vers un système Surround....89

Sortie surround....91
- Activation de la fonction surround et sélection du mode désiré....91

Diriger les signaux vers les prises de sortie MULTI OUT et ASSIGNABLE OUT 93
- Sélection de la source du signal d'une sortie....93
- Nommer chaque canal de sortie 94
- Réglage d'un niveau de sortie....94
- Traitement de sortie de connexion numérique (diffusion ou dithering)....94

Réglage des envois aux écoutes de contrôle (Monitor) pour le studio ou la scène (STUDIO 1 ou 2) 95

Réglage d'une écoute de contrôle pour l'ingénieur du son 96
- Commutation On ou Off de l'envoi de l'écoute de contrôle vers chaque prise de sortie ..97
- Rappels des programmations d'assignation d'envoi et de niveau d'écoute de contrôle...97
- Choix du signal à écouter (source select)....98
- Réglage du volume du moniteur (line (ligne), phones (écouteurs), digital (numérique)).98
- Pour baisser instantanément le volume d'écoute de contrôle (DIM)....99
- Réglage de la balance stéréo d'écoute de contrôle....99

Ecoute de contrôle en mono 99
Fonctions Talkback et Slate....100
Sélection d'un microphone de talkback/slate....100
Activation de la fonction talkback/slate et réglage de son volume....100
Commutation On/Off indépendante des fonctions Talkback et Slate....101

Chapitre 7 Procédure de mixage 3 (Réglages communs aux entrées et sorties).... 102

Contrôle simultané des signaux de plusieurs voies (signaux (Link) et groupes (Group))....102
Associer une voie à une autre (Liaison stéréo)....102
Neutralisation de plusieurs voies (mute group) 103
Changement simultané du niveau de plusieurs voies (fader-group) 104
Réglages relatifs aux fonctions Mute et Solo....107
Volume solo et réglage de la voie depuis laquelle se fera la mise en solo....107
Liaison stéréo de voies 108

Chapitre 8 Emploi des effets internes.... 109

Comment sont organisés les effets internes....109
Emploi de la fonction de modélisation d'enceinte....109
Procédure de production d'un effet....110
Choix de la position de l'effet....110
Réglage des niveaux d'entrée/sortie....113
Sélection de la bibliothèque d'effets....113
Edition des effets 115
Choix de l'algorithme....115
Edition des effets....115
Sauvegarde du statut d'un effet (bibliothèque d'effets)....117
Nommer les bibliothèques d'effets....118
Liste des algorithmes....119

Chapitre 9 Emploi de l'analyseur de spectre 184

Configuration de base et fonctionnement....184
Choix de l'effet utilisé par l'analyseur....185
Sélection du signal à analyser 185
Changement du format d'affichage de l'analyseur (peak-hold, etc.)....185
Emploi d'un signal test (générateur/oscillateur)....186
Choix du bus auquel les signaux de référence sont envoyés 187
Contrôle des caractéristiques de fréquence d'une salle ou d'un signal....187
Contrôle des caractéristiques de fréquence d'un signal....187
Mesure et correction des caractéristiques d'un espace acoustique....187
Mesure des sorties à l'aide du microphone d'intercom (Talkback)....189

Chapitre 10 Combinaison d'enregistreurs 190

Télécommande d'un enregistreur....190
Préparations à la télécommande (réglages MMC)....191
Lecture ou arrêt de l'enregistreur....191
Changement su statut de piste (Audio status)....192
Référencement/annulation de points dans un morceau (Locate)....192
Nommer un point de localisation....193
Edition d'un point de localisation et pré-défilement (Pre-roll)....193
Spécification d'un point par programmation directe du temps....194
Boucle (Loop) et enregistrement par insertion automatique (auto punch in/out)....195

Chapitre 11 Enregistrement/reproduction des actions de faders ou commandes (Automix) 196

Configuration pour fonctionnement synchronisé avec un enregistreur.....196
Sélection des signaux de synchronisation MIDI produits 196
Horloge MIDI et tempo, Métronome.....196
Enregistrement de procédures de mixage pendant l'avance du morceau (fonction Automix)..197
Qu'est-ce que la fonction Automix?.....197
Réglages (types de données) qui peuvent être enregistrés/reproduits.....198
Configuration de la fonction Automix (SET UP).....200
Automix et statuts de voie.....201
Enregistrement d'Automix 203
Effacement de la mémoire (CLEAR).....203
Enregistrement d'Automix pour la première fois/enregistrement par remplacement (ABSOLUTE REC).....204
Enregistrement modifiant (RELATIVE REC).....205
Ré-enregistrement d'une section spécifique (Insertion ou PUNCH IN).....206
Reproduction d'Automix.....207
Edition d'Automix.....208
Confirmation des données (VIEW) 208
Changement des données une à une (MICRO EDIT).....211
Définition de la zone sujette à édition.....211
Copie (COPY) 212
Déplacement (MOVE) 214
Effacement d'une zone devenue inutile (ERASE).....216
Effacement d'une portion inutile – avance des données qui la suivent (CUT).....217
Variation progressive des valeurs dans une zone spécifique (GRADATION).....218
Ajout de dynamique (EXPAND) 220

Chapitre 12 Emploi avec des appareils MIDI 222

Réglages relatifs au MIDI.....222
Réglages pour la transmission/réception MIDI et le bandeau de vu-mètre (MB-24) 222
Réglages relatifs au tempo/métronome.....223
Réglages relatifs à la synchronisation.....224
Réception ou transmission de niveau/panoramique par l'emploi de faders ou commandes.....225
Exemples de connexions 225
Pour une synchronisation avec un appareil MIDI externe (la console est utilisée en esclave).....225
Pour synchroniser un appareil MIDI externe avec la console (quand la console est ma tre).....226
Commande d'un appareil MIDI depuis la console.....228
Commande de la console depuis un appareil MIDI.....230

Glossaire..... 232

Liste des paramètres 248

Mauvais fonctionnement..... 261

Procédures générales.....261
Les effets internes.....262
Problèmes relatifs au MIDI.....262
Autres.....263

Questions & Réponses 264
Configuration et structure de base 264
Matériel 266
Effets 267
Connexion à d'autres appareils 268
Autres sujets 269

Equipement MIDI 270

Caractéristiques 302
VM-C7200: 94 ch V-MIXING CONSOLE 302
VM-C7100: 94 ch V-MIXING CONSOLE 303

Index 304

Chapitre 1 Introduction

Fonctions principales

Ce système de mixage audio entièrement numérique de haute qualité et multi-fonctionnel présente les particularités suivantes :

Mixage entièrement numérique de jusqu'à 94 canaux d'entrée ( ).

* *Lorsque deux systèmes VM-7200 sont mis en cascade à l'aide d'un kit de cascade VM-24C.*

Conception des composants avec surface de commande de mixage et processeur de mixage indépendant. Ces composants sont connectés par deux c bles audio-numériques AES/EBU, éliminant le besoin d'un onéreux et encombrant c ble multi-paires reliant le studio ou la scène à la table de mixage. Le c blage numérique aide à préserver la qualité des signaux audio qui peuvent autrement se dégrader avec la distance.

Les consoles VM sont équipées de curseurs (faders) motorisés silencieux.

De nombreux paramètres, dont le gain d'entrée analogique, peuvent ê tre pilotés ou rappelés.

Equipé de bus Flex multi-fonction et d'une baie de connexion (Patchbay) virtuelle, autorisant les connexions configurables par l'utilisateur entre canaux, entrées et sorties.

Jusqu'à 8 processeurs multi-effets stéréo internes, plus un effet stéréo par insertion sur les sorties de mixage principale.

De multiples algorithmes d'effet comprennent une fonction de modélisation de haut-parleur qui émule un assortiment de haut-parleurs communs en studio et dans le grand public. Vous disposez également d'un simulateur de microphone qui permet aux signaux de sonner comme s'ils avaient été captés à l'aide de différents microphones de studio populaires et classiques.

Possibilité de mixage en Surround 5.1.

La fonction EZ Routing permet aux utilisateurs de rappeler rapidement un des nombreux modèles de réglages de mixeur prédéfinis. Chaque modèle EZ Routing peut rappeler des réglages adaptés à une utilisation particulière (enregistrement, sonorisation live , etc.) ou à un genre musical spécifique.

Analyseur de spectre intégré pour mesurer les caractéristiques fréquencielles des signaux entrant, dont ceux produits par les enceintes de contrôle ou Monitors. En combinant le système avec le générateur de bruit intégré ou l'oscillateur, les caractéristiques d'un système d'écoute ou de retour sur scène peuvent ê tre accordées pour utilisation dans une salle de contrôle ou un lieu d'interprétation.

En combinant les options VM-24E et DIF-AT vendues séparément, jusqu'à 6 magnétophones multipistes (48 canaux) peuvent ê tre connectés numériquement à ce système comme un tout ( ).

* *Les formats ADAT et TASCAM TDIF sont acceptés.*

Doté d'un assortiment de fonctions puissantes telles que mémoire de Scene, mixage automatisé, 24 groupes de faders, delays doubles canaux, 4 bandes d'égalisation paramétrique par canal et filtrage passe-haut par canal.

Noms des éléments et leur fonction

La façade est constituée des zones suivantes:

* *Pour mieux connaître les éléments du processeur de mixage (VM-7200/7100), référez-vous au "Nom et fonctions de chaque partie" dans le mode d'emploi associé au processeur.*

A. Zone d'affichage (p. 12)

Cette zone contient les boutons et potentiomètres utilisés pour ajuster le contenu de l'afficheur. Elle contient des boutons pour accéder à l'écran System quand des réglages généraux sont faits et pour accéder à la fonction EZ Routing. D'autres boutons donnent accès à la lecture de spectre, à la modélisation de haut-parleur et aux fonctions d'effet.

B. Zone de monitoring (p. 13)

Ici, vous pouvez faire des réglages relatifs à l'écoute de contrôle (Monitor) et des réglages pour celui qui pilote la console, ou les interprètes en studio ou sur scène.

C. Zone de rappel mémoire (p. 15)

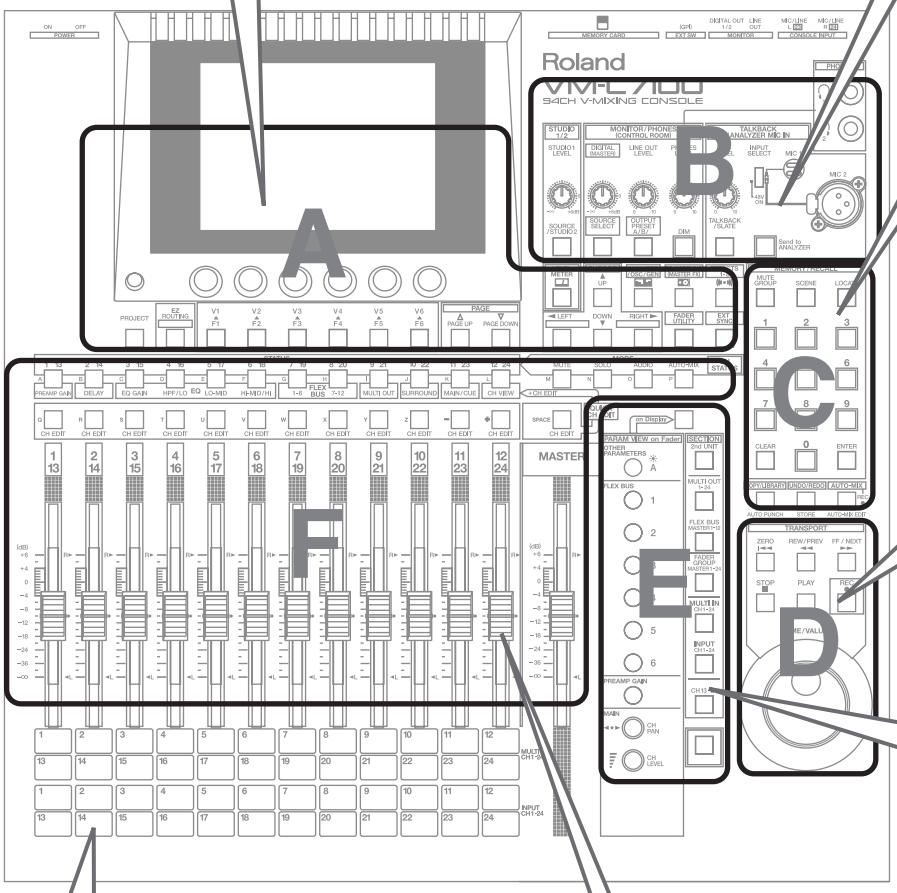
Contient les boutons servant à stocker numériquement et à rappeler les Scenes, les groupes neutralisés ou les points de localisation.

D. Commande de transport (p. 16)

Quand un magnétophone multi-piste numérique est connecté, ces boutons servent à piloter à distance l'enregistreur. Ils servent également à enregistrer et reproduire des données de mixage automatisées. Vous trouverez également des boutons permettant d'annuler/refaire des procédures et copier des données.

E. Zone de paramètres de fader/sélection de section (p. 17)

Dans cette zone, vous pouvez spécifier le paramètre qui sera modifié par chaque fader, ou sélectionner l'objet (section) qui sera édité par les procédures de façade. Cette zone contient le bouton [SHIFT] qui change temporairement la fonction des autres boutons.

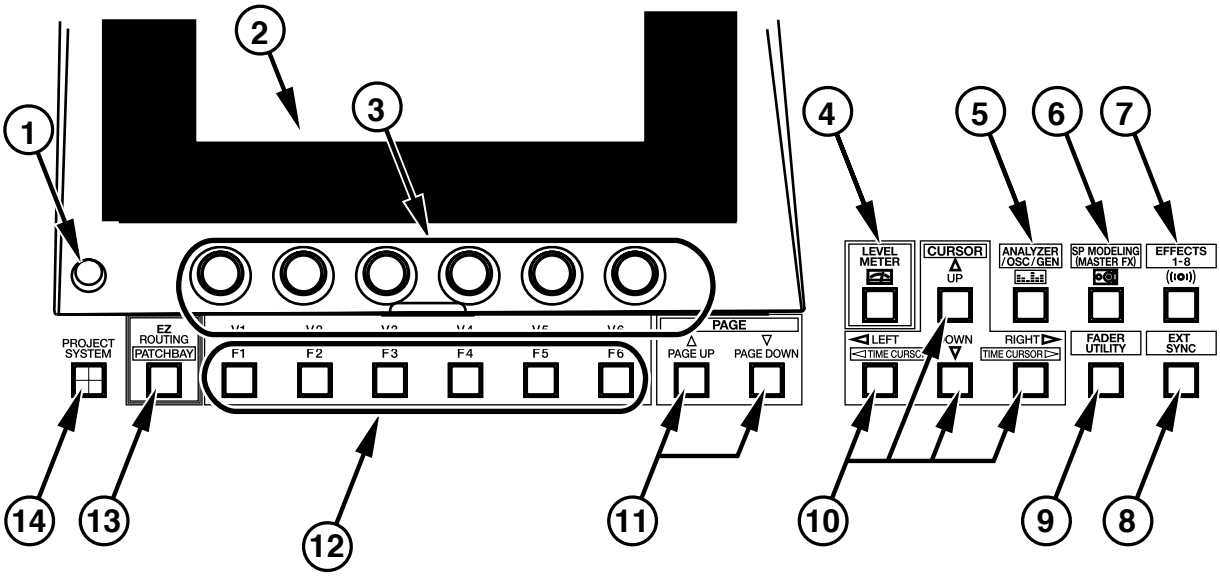


Vous pouvez trouver pratique de fixer une bande d'adhésif transparent (qui se retirera facilement et sans dommage ultérieurement) à cet emplacement, puis d'utiliser un feutre pour y noter les sources d'entrée (par instrument ou appareil connecté) associées à chaque canal.

F. Zone de fader de voie (p. 19)

Cette zone est constituée des curseurs rectilignes (faders) pour chaque voie, qui ajusteront le niveau d'entrée, etc., et des boutons pour chaque voie (boutons de statut/édition de voie).

■A: Zone d'affichage



1...Bouton CONTRAST

Fixe le contraste de l'afficheur. Tournez-le pour optimiser la visibilité de celui-ci selon votre angle de vision.

2...AFFICHEUR (LCD)

Affiche un écran à niveaux après activation du système. Le contenu de l'affichage change pour refléter la procédure de mixage en cours.

3...Potentiomètres V1–V6

Les potentiomètres V1–V6 fixent/ajustent les valeurs des paramètres sélectionnés. La fonction de chaque potentiomètre dépend de l'affichage en cours.

4...Bouton LEVEL METER

Pressez ce bouton pour afficher le vu-mètre pour chaque voie.

5...Bouton ANALYZER/OSC/GEN

Appelle un écran de réglage et d'attribut de l'analyseur de spectre et de ses ocillateurs générateurs de bruit associés.

6...Bouton SP MODELING (MASTER FX)

Appelle un écran pour régler l'effet Master, un effet par insertion dédié au signal stéréo alimentant les sorties MAIN OUT et MONITOR OUT. En plus de la modélisation des haut-parleurs, un égaliseur paramétrique 10 bandes ou un processeur dynamique 3 bandes sont également disponibles.

7...Bouton EFFECTS 1–8

Appelle l'écran principal des effets.

8...Bouton EXT SYNC

Pressez ce bouton pour synchroniser la fonction de mixage automatique (Automix) sur une source de code temporel (Time Code) externe.

9...Bouton FADER UTILITY

Appelle un écran pour regrouper une paire de faders de voie en stéréo.

10...Boutons CURSOR

Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur en haut, en bas, à gauche ou à droite sur l'écran afin de sélectionner un paramètre – les paramètres sélectionnés sont en surbrillance à l'écran. Le bouton gauche ([LEFT]) ou droit ([RIGHT]) se change en bouton TIME CURSOR quand [SHIFT] est pressé, vous permettant de sélectionner le champ de temps à modifier à l'aide de la molette TIME/VALUE.

11...Boutons PAGE

Pressez ces boutons alors que la liste de pages est visible dans la zone supérieure droite de l'afficheur pour changer les pages. Pressez [PAGE DOWN] pour passer à la page suivante ou [PAGE UP] pour retourner à la page précédente.

12...Boutons F1–F6

Chacun de ces six boutons est associé à un paramètre affiché et sert aux réglages de la valeur de ce paramètre. La fonction de chaque bouton dépend des paramètres présentés dans l'écran affiché. Les indicateurs de ces boutons assignés à diverses fonctions s'allumeront

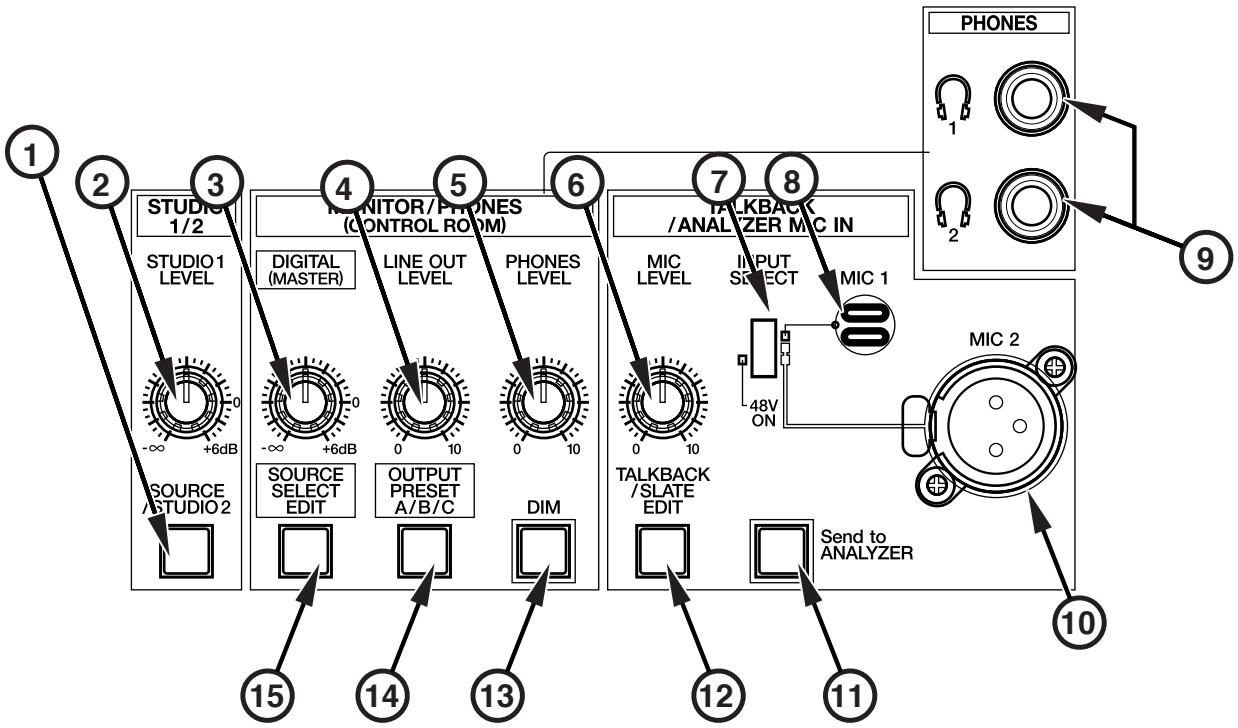
13...Bouton EZ ROUTING

Appelle un menu écran EZ Routing qui vous permet de sélectionner ou de sauvegarder des modèles de routage de signal. Quand ce bouton est pressé en conjonction avec [SHIFT], l'écran PATCHBAY appara t – cet écran vous permet de visualiser et de changer les connexions entre les prises d'entrée et sortie et les voies.

14...Bouton PROJECT

Appelle un menu écran pour sauvegarder, sélectionner ou créer un nouveau projet contenant tous les réglages actuels de mixage. Pressez ce bouton avec [SHIFT] pour appeler un menu écran de paramètres concernant la totalité du système (menu SYSTEM).

■B: Zone de monitoring



1...Bouton SOURCE/STUDIO2

Appelle un écran pour sélectionner la source de la sortie STUDIO 1/2 qui typiquement alimentera les écoutes de studio ou de scène. Comme aucun potentiomètre n'est fourni pour STUDIO 2, son niveau s'ajuste à l'écran.

* *Les sorties STUDIO 1 et 2 sont des signaux de contrôle destinés aux interprètes d'un studio ou sur une scène. Les signaux STUDIO 1 sont produits en stéréo vers les sorties ASSIGNABLE 1 et 2 du processeur de mixage alors que le signal stéréo de STUDIO 2 est envoyé aux sorties ASSIGNABLE 3 et 4.*

2...Potentiomètre STUDIO 1 LEVEL

Ajuste le niveau des sorties STUDIO 1 (comme le même réglage peut être changé à l'aide d'un potentiomètre virtuel quand l'écran de sélection de source de STUDIO 1 est affiché, la position physique de ce potentiomètre peut différer du réglage actuel de niveau de STUDIO 1).

3...Potentiomètre de niveau DIGITAL (MASTER)

Potentiomètre MASTER pour changer le niveau des signaux envoyés en sortie d'écoute CONTROL ROOM de la console. Quand ce potentiomètre est déplacé, le volume audio transmis via la sortie DIGITAL OUT change également.

4...Potentiomètre LINE OUT LEVEL

Potentiomètre de niveau (volume analogique) pour les sorties LINE OUT à l'arrière de la console.

5...Potentiomètre PHONES LEVEL

Potentiomètre de volume pour les écouteurs connectés aux prises PHONES 1 et/ou 2. Le volume des deux prises casque ne peut pas être ajusté indépendamment.

6...Potentiomètre MIC LEVEL

Potentiomètre de réglage du niveau du système d'intercommunication (Talkback). Le potentiomètre fonctionne également comme commande de gain pour tout microphone d'intercommunication connecté.

7...Commutateur INPUT SELECT

Sélectionne l'entrée microphone utilisée pour l'intercommutation. Selon la position du commutateur, le microphone intégré à la façade (MIC 1) ou un microphone externe (MIC 2) peut être sélectionné. Réglez le commutateur sur "48V ON" seulement lorsqu'une alimentation phantom est nécessaire pour le microphone d'intercommunication externe.

8...MIC 1 (microphone interne)

Un petit microphone est intégré à la façade et utilisé pour l'intercommunication avec les interprètes.

9...PHONES (prises pour casque)

Deux prises pour connecter des écouteurs stéréo. Les deux prises partagent un signal stéréo commun.

10...MIC 2 (connecteur pour microphone externe)

Connecteur pour un microphone externe servant à l'intercommunication. Vous pouvez acquérir une tige flexible du commerce pour ce microphone.

11...Bouton Send to ANALYZER

Pressez ce bouton pour envoyer le signal du microphone d'intercommunication à l'analyseur de spectre interne. Quand le bouton est pressé, [ANALYZER/OSC/GEN] s'allume également et l'affichage passe à l'écran de l'analyseur.
Cette fonction considère que le microphone Intercom externe utilise le canal 24. Le signal du microphone d'intercommunication intégré sera automatiquement dirigé vers l'analyseur du canal 24.

12...Bouton TALKBACK/SLATE

Active ou désactive la fonction d'intercommunication, en fonction du réglage du paramètre de système TALKBACK BUTTON. Ce paramètre peut être réglé sur MOMENTARY— la communication ne se fait que lorsque [TALKBACK/SLATE] est enfoncé — ou sur LATCH, où l'intercommunication est activée par une pression de [TALKBACK/SLATE] et désactivée par une autre pression. Quand l'intercommunication est activée, le signal audio du microphone d'intercommunication désigné est injecté dans le bus sélectionné.

NOTE

Quand [TALKBACK/SLATE] est activé, le canal 24 est considéré comme associé au microphone d'intercommunication externe et est donc inaccessible à d'autres fonctions. Cela n'annule pas pour autant le réglage de source fait pour le canal 24 dans l'écran PATCHBAY (p. 60).

13...Bouton DIM

Le bouton Dim on/off abaisse le volume de contrôle (monitor) à un niveau pré-défini

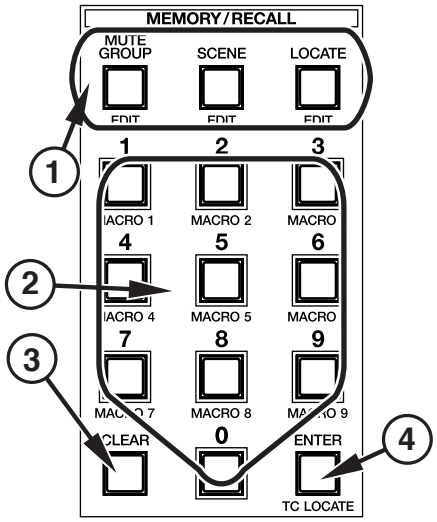
14...Bouton OUTPUT PRESET A/B/C

Sélectionne une des trois configurations d'écoute CONTROL ROOM définissables par l'utilisateur. Chaque configuration contient un ensemble de réglages de paramètre d'écoute CONTROL ROOM. Chaque pression du bouton A/B/C fait alterner entre les configurations A et B – pour sélectionner la configuration C, pressez le bouton SHIFT et le bouton A/B/C.

15...Bouton (CONTROL ROOM) SOURCE SELECT

Appelle un écran depuis lequel vous pouvez sélectionner la source du signal envoyé en sortie d'écoute CONTROL ROOM.
Pressez ce bouton avec [SHIFT] pour afficher l'écran de réglage détaillé associé aux trois configurations d'écoute CONTROL ROOM décrites dans le paragraphe "14" ci-dessus.

■C: Zone de rappel mémoire (Memory/Recall)



1...Boutons MUTE GROUP, SCENE et LOCATE

Pressez MUTE GROUP, SCENE ou LOCATE pour régler le mode de fonctionnement du pavé numérique. Un des trois boutons est allumé pour indiquer le mode de fonctionnement actuel du pavé numérique. Cela peut toutefois ne pas être le cas durant certaines procédures, telles que la programmation de caractères. Selon le bouton actif, vous pouvez utiliser le pavé numérique pour piloter les groupes de neutralisation (Mute) ou sauvegarder et rappeler des Scenes ou points de localisation. Pressez n'importe lequel des trois boutons avec [SHIFT] pour rappeler l'écran de réglages détaillés correspondant.

2...0–9 (pavé numérique)

Quand [MUTE GROUP] est actif, les boutons du pavé numérique fonctionnent comme boutons Mute Master pour les groupes de neutralisation correspondants. Quand [SCENE] ou [LOCATE] est actif, utilisez ces boutons pour spécifier une Scene ou un point de localisation devant être stocké ou rappelé.
Quand [SHIFT] est pressé, les boutons du pavé numérique fonctionnent comme des macro-boutons. L'écran actuellement affiché, incluant la position en cours du curseur, peut être stocké sous un numéro de macro en pressant n'importe quel bouton non allumé du pavé numérique. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez n'importe lequel des boutons allumés du pavé numérique pour rappeler la macro mémorisée et revenir donc à l'écran qui lui est associé. Quand vous programmez des caractères, vous pouvez entrer des valeurs numériques à l'aide des boutons du pavé numérique.

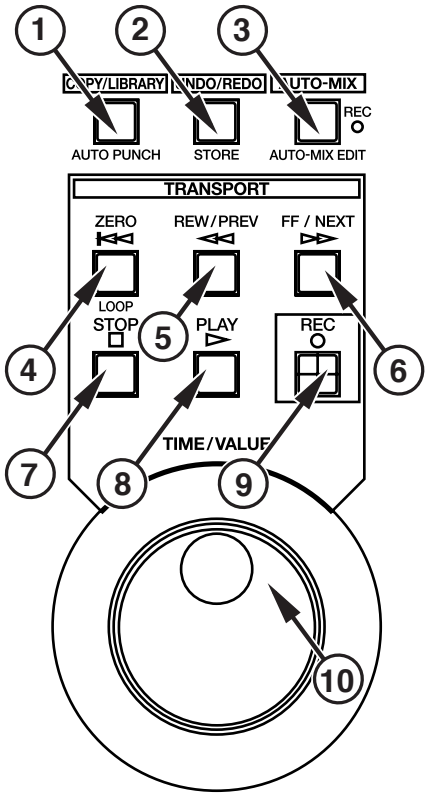
3...Bouton CLEAR

Efface une Scene ou un point de localisation mémorisé. Après avoir pressé [SCENE] ou [LOCATE], pressez [CLEAR] et saisissez le numéro désiré sur le pavé numérique pour effacer l'élément mémorisé. Pour effacer une macro, tenez enfoncés [SHIFT] et [CLEAR] puis entrez le numéro de la macro sur le pavé numérique.

4...Bouton ENTER

Pressez ce bouton conjointement avec [SHIFT] pour appeler l'écran Time Code Locate (TC LOCATE). Quand cet écran est affiché, sélectionnez un point de localisation à l'aide du pavé numérique, puis pressez [ENTER] pour accéder à l'emplacement choisi.

■D: Zone de commande de transport



1...Bouton COPY/LIBRARY

Appelle l'écran Copy/Library. Quand [SHIFT] est enfoncé, presser le bouton fait alterner l'insertion (Punch In/Out) automatiquement entre On et Off.

2...Bouton UNDO/REDO

Bouton Undo/Redo (annuler/refaire) pour le mixage automatisé (Automix). Ce bouton permet d'annuler la dernière procédure, ou de refaire une procédure que vous venez d'annuler. Les actions suivantes peuvent être annulées/refaites :

- Enregistrement en temps réel de données Automix
- Commandes COPY, MOVE, ERASE, CUT, GRADATION, EXPAND et CLEAR
- Changement de l'instant d'un événement.

3...Bouton AUTO-MIX

Commute le mode de fonctionnement de la fonction Automix. Chaque fois que ce bouton est pressé, le mode Automix passe de la reproduction (vert) à l'enregistrement relatif (orange), enregistrement absolu (rouge) puis Off (éteint) dans cet ordre. Quand [SHIFT] est pressé, pressez [AUTO-MIX] pour appeler l'écran de réglage/édition Automix.

4...Bouton ZERO

Règle l'heure actuelle du système sur 0 (00:00:00:00). Quand [SHIFT] est pressé, ce bouton fonctionne comme bouton LOOP (boucle) qui commute On et Off la reproduction en boucle. Quand la reproduction en boucle est activée, un appareil esclave connecté – tel qu'un magnétophone multipiste – reproduira répétitivement une section spécifiée du projet.

5...Bouton REW/PREV

Ramène en arrière dans le temps. ("PREV" est réservé à un développement futur)

6...BoutonFF/NEXT button

Fait avancer dans le temps. ("NEXT" est réservé à un développement futur)

7...Bouton STOP

Stoppe la fonction Automix, la lecture d'un magnétophone asservi, etc.

8...Bouton PLAY

Lance la fonction Automix, le fonctionnement d'un magnétophone asservi, etc.

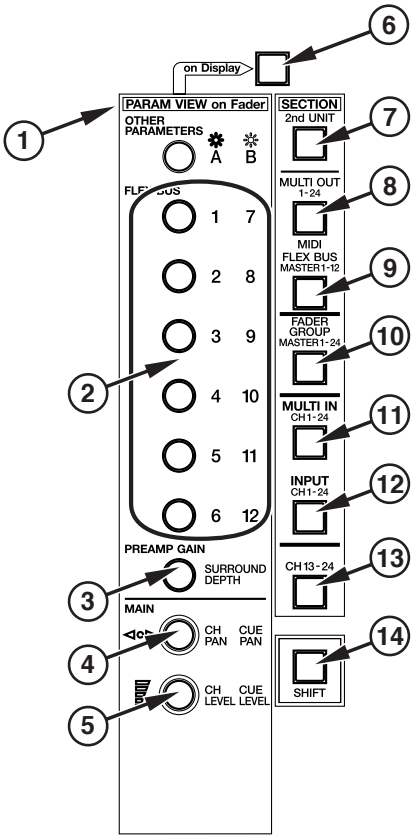
9...Bouton REC

Commande les fonctions d'enregistrement d'un magnétophone asservi. Quand le magnétophone est stoppé, pressez ce bouton une fois pour activer le mode d'attente d'enregistrement du magnétophone (le bouton REC clignotera). Pressez le bouton à nouveau pour lancer l'enregistrement (le bouton REC s'allume de façon constante). Vous pouvez également initier l'enregistrement en pressant simultanément [REC] et [PLAY].

10...TIME/VALUE

Tournez cette molette pour changer la valeur de l'heure actuelle. Cette valeur est utilisée par la fonction Automix et servira également de référence à tout appareil connecté asservi, tel qu'un magnétophone multipiste. Vous pouvez utiliser la molette pour changer toute zone dans l'espace de temps – la zone affectée est indiquée par le curseur dans l'affichage du temps en cours. Tournez cette molette en pressant [SHIFT] pour changer plus rapidement la valeur de temps.
("VALUE" est réservé à un développement futur)

■E: Zone de paramètres de fader/sélection de section



1...Boutons PARAM VIEW on Fader

Ces boutons déterminent le type de paramètre – tels que Input, Multi In, Flex Bus, ou Multi Out – qui seront affichés. Les valeurs des paramètres affichés peuvent être réglées à l'aide des faders et/ou d'une variété d'autres méthodes. Pressez [OTHER PARAMETERS] pour présenter les réglages d'un paramètre spécifique simultanément pour toutes les voies. Par exemple, vous pouvez afficher et ajuster les valeurs de paramètre EQ HI GAIN pour les 24 voies d'entrée d'un seul coup. Lorsqu'il est actif, le bouton [OTHER PARAMETERS] s'allume en rouge. Quand vous pressez [OTHER PARAMETERS] une sélection des paramètres appropriés à la section actuellement sélectionnée s'affichera. Vous pouvez utiliser le curseur pour sélectionner le paramètre que vous désirez afficher. Pressez [OTHER PARAMETERS] avec [SHIFT] pour visualiser un second écran contenant le même paramètre – vous pouvez sélectionner alors un autre paramètre à cet instant et faire alterner l'affichage entre les deux paramètres sélectionnés en pressant [OTHER PARAMETERS] ou [OTHER PARAMETERS] et [SHIFT].

* *Ces fonctions ne sont disponibles qu'avec certaines sections de paramètres.*

2...Boutons FLEX BUS 1–6/7–12

Pressez n'importe lequel des boutons FLEX BUS 1–6 pour afficher et ajuster chacun des réglages Flex bus qui correspond à la section de paramètres actuellement sélectionnée. Pour accéder aux paramètres des bus Flex 7 à 12, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton FLEX BUS 7 - 12 désiré

3...Bouton PREAMP GAIN

Pressez ce bouton pour régler le gain du pré-amplificateur d'entrée pour chaque voie à l'aide de ce fader. Après que ce bouton ait été pressé conjointement à [SHIFT], la profondeur de sortir Surround pour chaque voie peut être réglée à l'aide du fader ou dans l'écran.

4...Bouton (MAIN) CH PAN

Pressez ce bouton pour activer le réglage de la position de panoramique fixe de chaque voie, selon le bouton de section actuellement sélectionné. Pressez ce bouton en maintenant [SHIFT] afin d'utiliser le fader ou l'affichage pour régler le panoramique des signaux envoyés au bus Cue.

5...Bouton (MAIN) CH LEVEL

Pressez ce bouton pour activer le réglage du niveau de chaque voie, selon le bouton de section actuellement sélectionné. Pressez ce bouton conjointement à [SHIFT] afin d'utiliser le fader ou l'affichage pour régler le niveau du signal de voie envoyé au bus Cue.

6...Bouton On Display

Quand [On Display] est pressé – de façon à ce qu'il s'allume – les faders de voie sont automatiquement associés à la commande du paramètre actuellement sélectionné. Tant que [On Display] reste allumé, les faders continuent de piloter ce paramètre. Quand l'afficheur passe à un autre écran, [V1] à [V6] peuvent ajuster la valeur de tout nouveau paramètre sélectionné. Cela vous permet d'ajuster un paramètre avec les faders et l'autre avec les potentiomètres de commande V.

7–14...Boutons SECTION

Ces boutons déterminent le type de paramètre à afficher et les valeurs qui pourront être changées.

7...Bouton de sélection 2nd UNIT

Pressez ce bouton pour activer la commande du second processeur de mixage monté en cascade (p.23). Ce bouton peut être activé en conjonction avec un autre bouton de sélection de section afin d'afficher le groupe de paramètres désiré pour le second processeur.

* *Le statut On/Off de ce bouton identifie le processeur dont les valeurs de paramètres sont actuellement affichées et donc réglées—"1st UNIT" se réfère au processeur connecté à la console via la connexion VM, alors que "2nd UNIT" se réfère au processeur monté en cascade sur celui-ci.*

8...Bouton MULTI OUT 1–24

Pressez ce bouton pour commander le niveau des 24 sorties numériques (8 voies x 3) à l'aide des faders de voie ou depuis l'afficheur. Pressez ce bouton en maintenant [SHIFT] pour appeler l'écran de commande MIDI.

9...Bouton FLEX BUS MASTER 1–12

Pressez ce bouton pour commander le niveau de sortie des 12 bus Flex (p.86) à l'aide des faders de voie ou depuis l'afficheur

10...Bouton FADER GROUP MASTER 1–24 button

Pressez ce bouton pour commander le niveau général (Master) de chacun des 24 groupes de faders (p.104) à l'aide des faders de voie ou depuis l'afficheur.

11...Bouton MULTI IN CH 1–24

Pressez ce bouton pour commander les 24 (8 voies x 3) entrées numériques MULTI IN du processeur.

12...Bouton INPUT CH 1–24

Pressez ce bouton pour commander les 24 canaux d'entrée INPUT – typiquement utilisés comme entrées analogiques – sur le processeur.

13...Bouton CH 13–24

→ Disponible sur le VM-C7100 uniquement.
Pressez ce bouton pour activer la commande des 12 dernières voies (canaux 13 à 24). Ce bouton n'est pas disponible sur la VM-C7200 puisqu'elle dispose de 24 faders de voie.

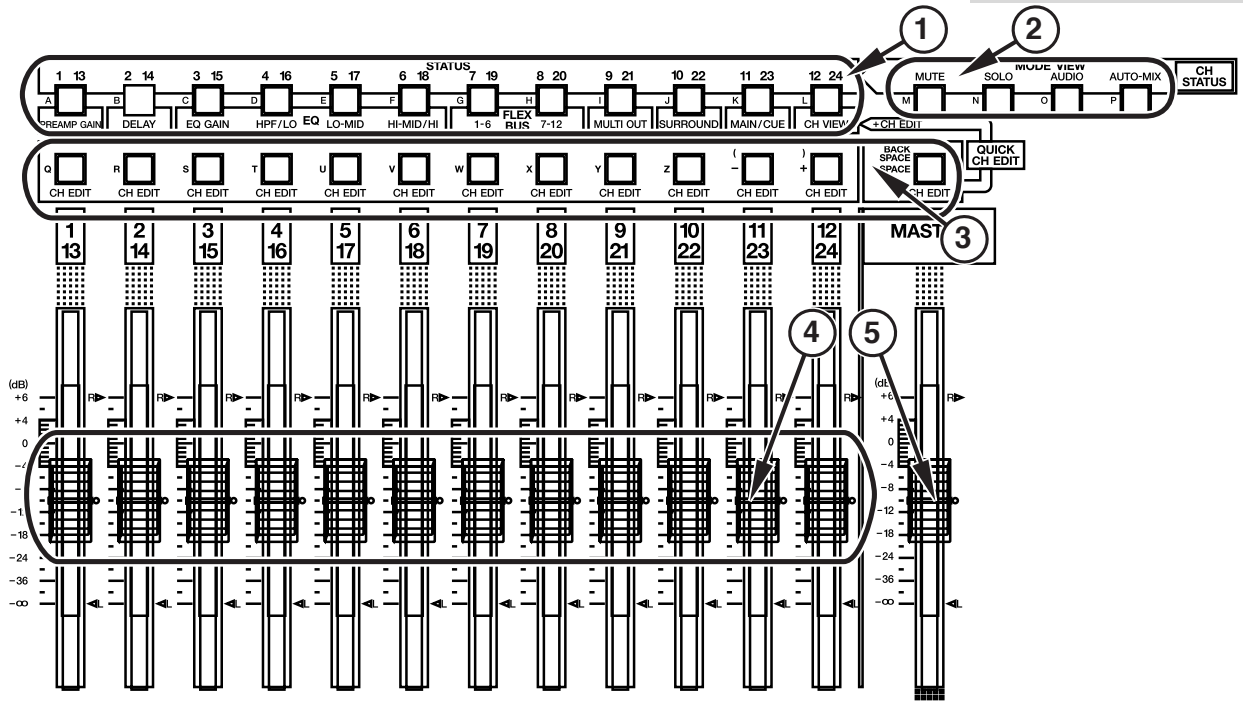
13...Bouton CH FLIP button

→ Disponible sur la VM-C7200 uniquement.
Quand [ON DISPLAY] est actif et que les faders commandent les voies d'entrée, pressez [FLIP] pour assigner les faders à la commande des entrées MULTI IN de voie. Si [ON DISPLAY] est allumé et que les faders pilotent les voies MULTI IN, presser [FLIP] les assignera aux voies d'entrée. Le VM-C7100 n'a pas de bouton pour cette fonction.

14...Bouton SHIFT

Quand [SHIFT] est tenu enfoncé, les boutons à double fonction – tels que ceux sérigraphiés en vert – accomplissent leur seconde fonction.

■F: Zone de fader de voie



1...Boutons STATUS

Ensemble de boutons servant à afficher et sélectionner le statut (mute, solo, audio ou Automix) de chaque voie d'entrée. Chaque fois qu'un bouton est pressé, le statut de l'élément sélectionné en [MODE] ("2" ci-dessous) change.

2...Boutons MODE select

Ces boutons déterminent les éléments à changer à l'aide du groupe de boutons STATUS ("1" ci-dessus). Pressez un des 4 boutons —"MUTE", "SOLO", "AUDIO" et "AUTO-MIX"— pour sélectionner le statut désiré. Pressez un de ces boutons en maintenant [SHIFT] pour appeler chaque écran de visualisation d'état afin de contrôler et changer le statut de plusieurs canaux simultanément.

3...Boutons CH EDIT (1–24, MASTER)

Ces boutons appellent les écrans d'édition de différents réglages (par exemple le niveau et l'égaliseur) de la voie sélectionnée. Pressez un autre bouton de voie pour l'afficher à l'écran.

4...Faders de voie

Règlent de multiples valeurs pour chaque voie telles que le niveau d'entrée et la quantité de signal envoyée au bus Flex. Quand un nouveau paramètre est sélectionné, une Scene rappelée ou la fonction Automix utilisée, le fader se déplace à la position correspondant à la valeur actuelle du paramètre grâce à sa motorisation interne. Dès lors, les faders fonctionnent comme indicateurs de réglage.

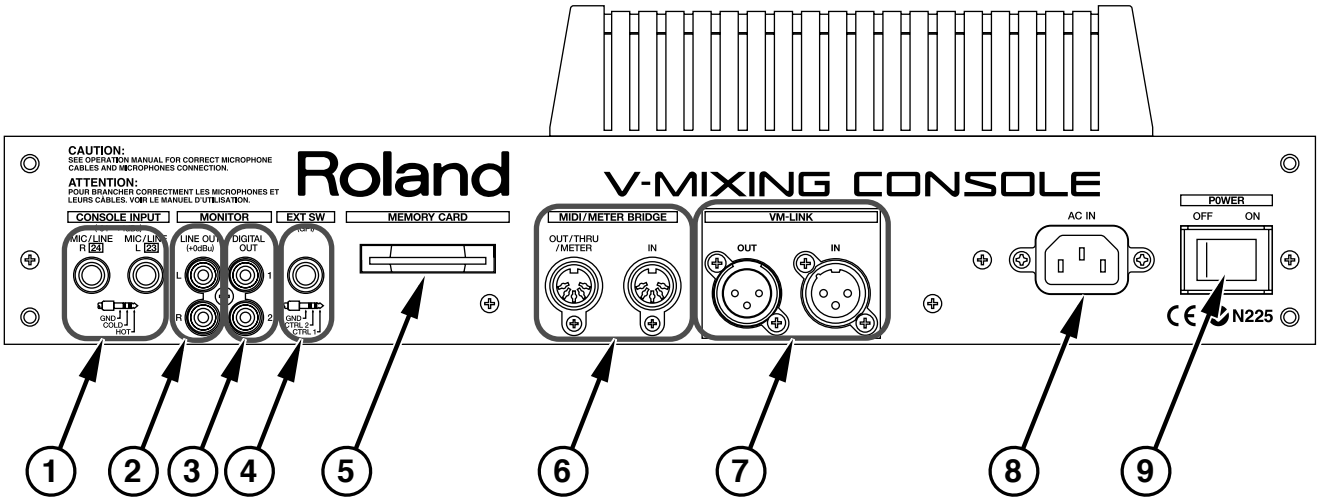
5...Master fader

Fixe le niveau général ou la balance stéréo après réglage de chaque voie. Comme avec les faders de voie, sa motorisation interne lui permet de refléter le niveau actuellement sélectionné ou le réglage de paramètre de panoramique quand on sélectionne un paramètre pour la première fois ou lorsqu'une nouvelle Scene est rappelée.

MEMO

Vous pouvez utiliser [CH EDIT] pour accéder à une page de paramètres particulière en écran d'édition de voie. Pour cela, pressez un bouton de statut portant un nom de fonction – tel que "PREAMP GAIN"— tout en tenant enfoncé le bouton CH EDIT de la voie.

■Face arrière



1...Entrées MIC/LINE L et MIC/LINE R de la console

Prises pour entrer une paire de signaux audio analogiques dans la console. Ces prises jack – disponibles pour les signaux symétriques et asymétriques – acceptent une grande variété de signaux, d'un niveau microphone à un niveau ligne. En général, ces entrées sont connectées en interne aux canaux d'entrée INPUT 23 et 24, bien qu'elles puissent être ré-orientées. Quand le système d'intercommunication est utilisé, le canal droit R (les canaux L et R lors d'une liaison stéréo) est dédié au microphone d'intercommunication externe et n'est donc plus disponible.

2...Sorties MONITOR LINE OUT L et R

Prises pour sortir les signaux stéréo analogiques pour l'écoute en studio. Vous pouvez ajuster le niveau de sortie des prises à l'aide du potentiomètre DIGITAL/MASTER ou LINE OUT LEVEL en façade.

3...Sorties MONITOR DIGITAL OUT 1 et 2

Prises pour sortir les signaux stéréo numériques pour l'écoute en studio. Les signaux par ces prises sont nominalement les mêmes que ceux en sortie LINE OUT. Leur niveau de sortie peut être changé à l'aide de la commande DIGITAL/MASTER de la façade. (Le niveau des sorties MONITOR DIGITAL OUT 1 et 2 n'est pas changé par l'emploi de la commande LINE OUT LEVEL de la façade.)

4...Prise EXT SW

Généralement connectée à une pédale commutateur. Deux pédales commutateurs BOSS FS-5U peuvent être connectées à l'aide d'un câble de branchement spécial. Les fonctions des deux pédales peuvent être sélectionnées en écran FADER/SW. La commutation par prise jack GPI (p.38) est également disponible.

5...Fente MEMORY CARD

Fente pour une carte mémoire au format SmartMedia sur laquelle vous pouvez stocker différents types de données de mixage. Le format SmartMedia est le même que celui utilisé par de nombreux appareils photo numériques. Une carte mémoire doit être insérée pour utiliser les fonctions Scene ou Automix.

* *Une seule carte mémoire est fournie.*

6...Connecteurs MIDI/METER BRIDGE

Permettent la connexion d'appareils MIDI ou du bandeau de Vu-mètre MB-24 (vendu séparément). In (pour entrée) reçoit les données MIDI. La prise OUT/THRU/METER peut être commutée entre OUT – pour la sortie des données MIDI générées par la console – et THRU qui ne renvoie que les données MIDI reçues en IN sans changement.
Les informations de niveau pour le bandeau de Vu-mètre MB-24 peuvent également être transmises par le connecteur OUT/THRU/METER. Quand la prise est réglée sur THRU, la sortie des informations de niveau pour le bandeau de Vu-mètre est désactivée.

7...Connecteur VM-LINK

Pour la connexion de la console de mixage au processeur. Deux câbles audio-numériques AES/EBU (3 broches, connecteur XLR) servent à une connexion bilatérale. Peut également être utilisé pour enchaîner plusieurs consoles.

8...Entrée alimentation AC IN

Reçoit le câble d'alimentation qui fournit l'alimentation à la console.

9...Commutateur POWER

Pour mettre sous ou hors tension la totalité du système.

Avant tout fonctionnement

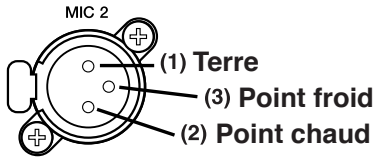
■Connexions

Connectez l'équipement nécessaire après vous être référé aux schémas de connexion de la page suivante.

Précautions pour la connexion

Veillez à suivre les précautions ci-dessous. Autrement, vous risquez de causer des mauvais fonctionnements ou dommages.

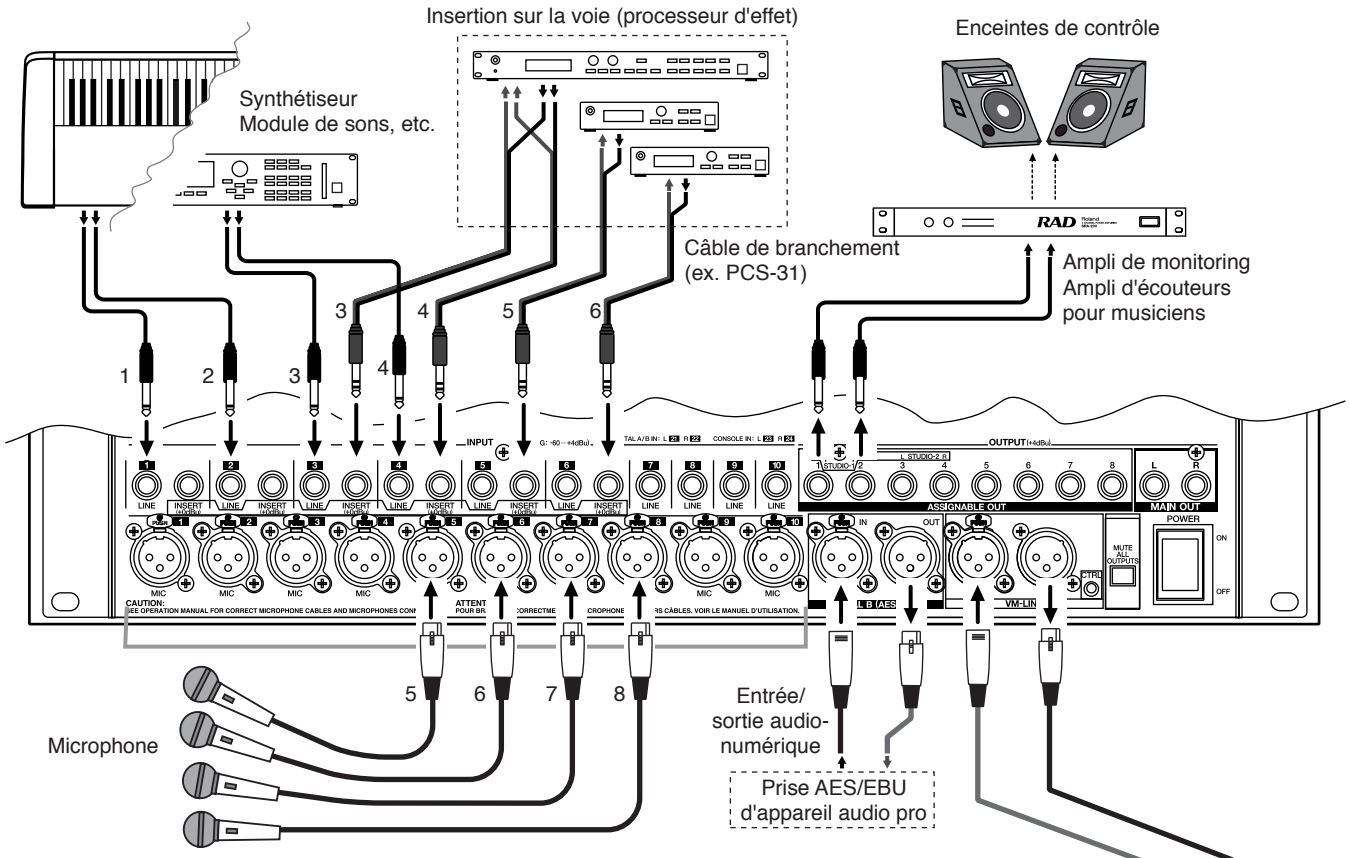
- Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous vos appareils avant de faire toute connexion.
- L'assignation des broches pour les connecteurs de type XLR est la suivante. Avant de faire toute connexion; assurez-vous que cette assignation de broche est compatible avec celle de vos autres appareils.



- Pour connecter cette console au processeur, utilisez le câble de liaison VM (câble audio-numérique AES/EBU) fourni avec le processeur.
- R-BUS est le même standard que RMDB2 ou RMDBII. Même si "RMDB2" ou "RMDBII"est indiqué sur votre DIF-AT, il peut être utilisé sans problème.
- Lorsque vous connectez un magnétophone à bande numérique multipiste ADAT ou TASCAM, installez préalablement le VM-24E. Pour des détails, référez-vous au manuel de fonctionnement du processeur (VM-7200/7100).
- Lorsque vous connectez le processeur en cascade, installez préalablement le VM-24C. Pour des détails, référez-vous au manuel de fonctionnement du processeur (VM-7200/7100).
- Un phénomème de réinjection ou "larsen" peut se produire en fonction de l'emplacement des microphones par rapport aux enceintes. Vous pouvez remédier à cela en :
  1. Changeant l'orientation du ou des microphones.
  2. Relocalisant le ou les microphones à une plus grande distance des enceintes.
  3. Baissant les niveaux de volume.

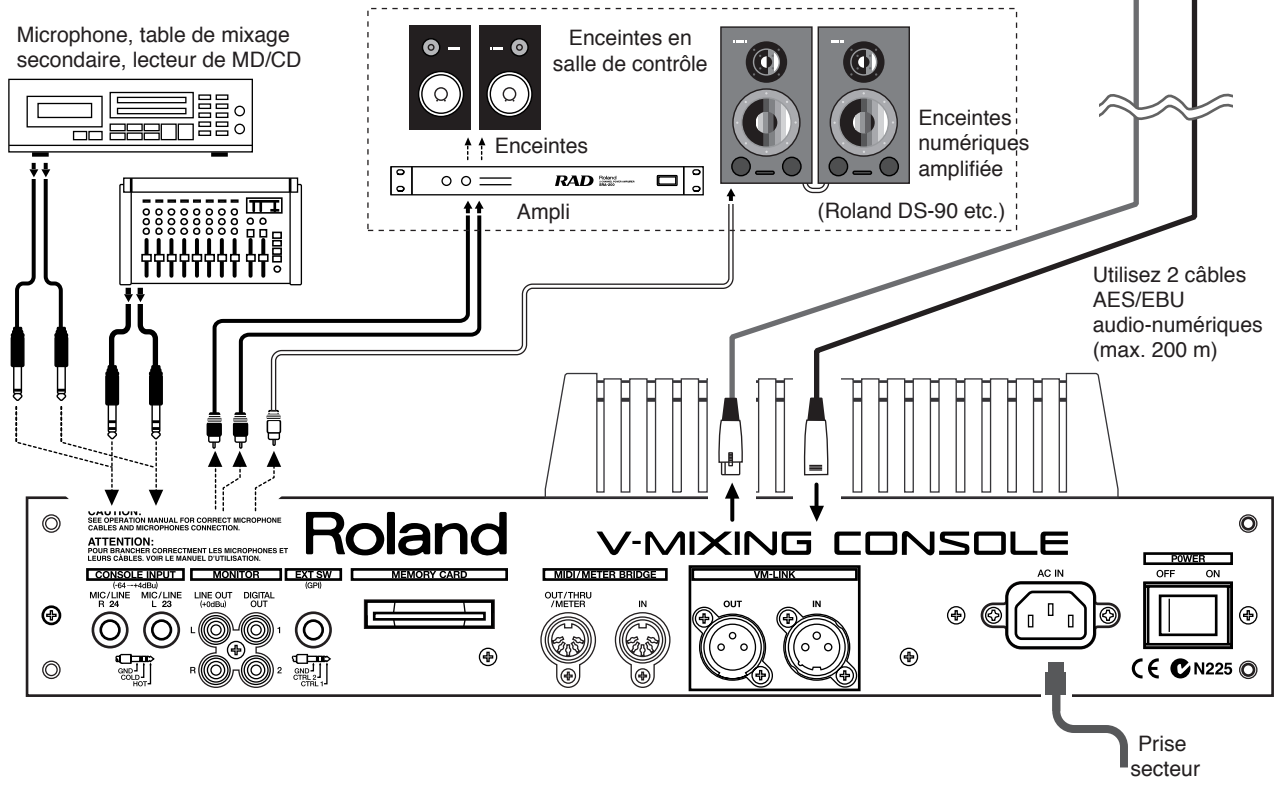
NOTE

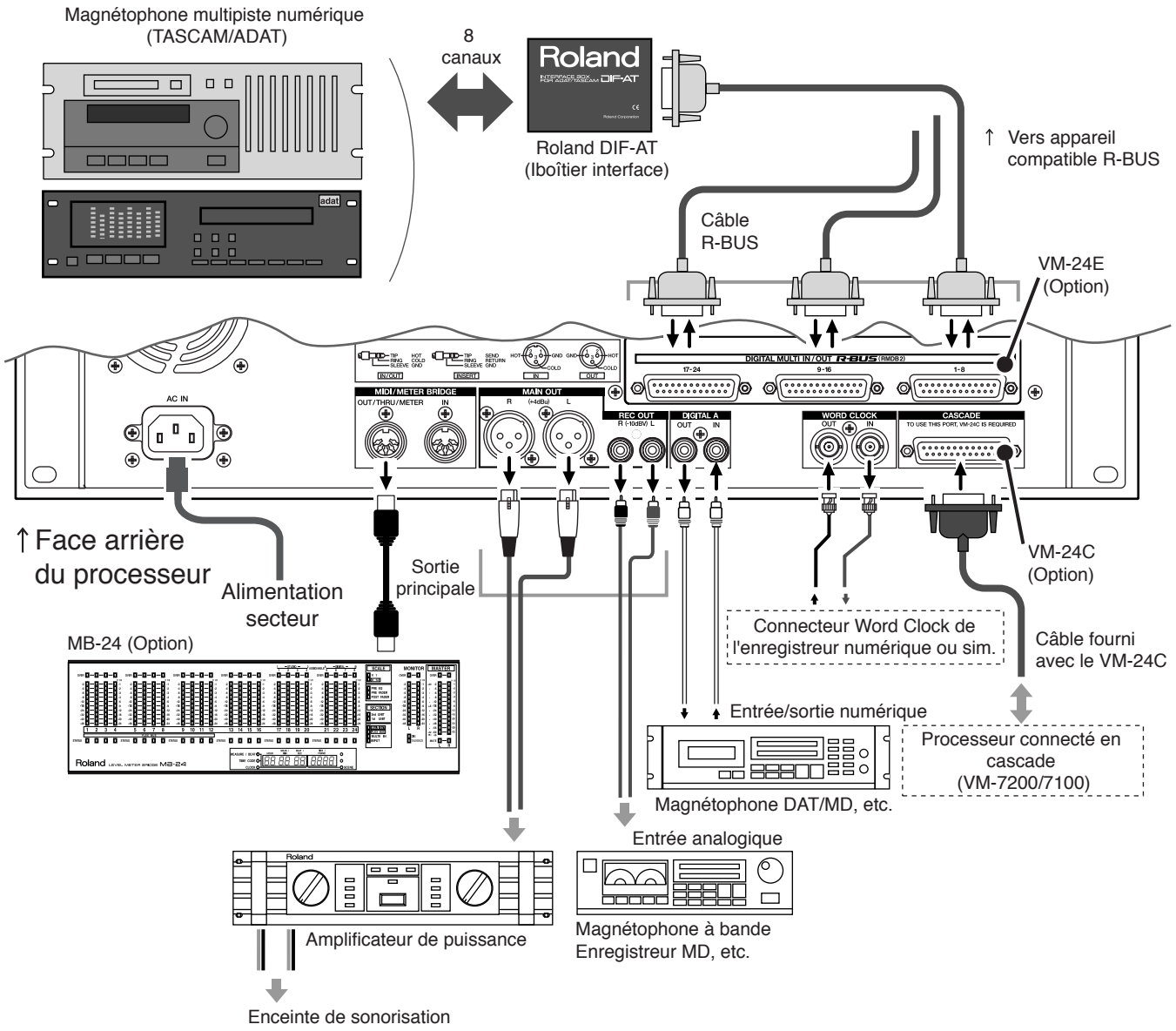
Lorsque vous connectez différents éléments au processeur, veillez à vous référer au mode d'emploi du processeur.



↑ Face avant du processeur

↓ Face arrière de la console




Magnétophone multipiste numérique
(TASCAM/ADAT)
8
canaux
Roland DIF-AT
(Iboîtier interface)
↑ Vers appareil
compatible R-BUS
Câble
R-BUS
VM-24E
(Option)
DIGITAL MULTI IN/OUT R-BUS (RMDB2)
17-24
9-16
1-8
MIDI/METER BRIDGE
OUT/THRU/METER
IN
MAIN OUT
REC OUT
DIGITAL A
OUT
IN
WORD CLOCK
CASCADE
AC IN
↑Face arrière
du processeur
Alimentation
secteur
Sortie
principale
VM-24C
(Option)
Connecteur Word Clock de
l'enregistreur numérique ou sim.
Câble fourni
avec le VM-24C
MB-24 (Option)
Entrée/sortie numérique
Processeur connecté en
cascade
(VM-7200/7100)
Magnétophone DAT/MD, etc.
Entrée analogique
Amplificateur de puissance
Magnétophone à bande
Enregistreur MD, etc.
Enceinte de sonorisation

■Mise sous/hors tension

Allumez chaque appareil dans l'ordre suivant. Une fois tous les appareils allumés, ajustez le volume de chacun.

Précautions à la mise sous tension

- Une fois les connexions terminées (p.21), mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En effectuant cette procédure dans un ordre incorrect, vous risquez de causer des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils.
- Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant qu'il ne puisse fonctionner normalement.
- Mettez sous tension après avoir baissé les volumes de la console et de l'équipement audio connecté. Si les volumes sont montés, l'équipement audio peut mal fonctionner d'une surcharge brutale à l'instant de la mise sous tension.
- Même avec le volume baissé, un peu de son peut être entendu à la mise sous tension. Cela ne doit pas être une cause d'inquiétude.

1. Magnétophone numérique multipiste
2. Processeur
   L'indicateur CTRL clignote durant le démarrage. Une fois le processus de démarrage terminé, l'indicateur reste allumé.
3. Console
   Après l'apparition du message de confirmation, pressez [F2] (START) pour commencer le processus de démarrage.
4. Equipement connecté en numérique (par exemple DAT, enregistreur de MD ou enregistreur sur disque dur)
5. Equipement connecté analogique (par exemple instrument de musique, module de sons, effets, microphone, lecteur de CD, lecteur de MD ou magnétophone
6. Equipement audio tel qu'amplificateur et enceintes

NOTE
Allumez la console après avoir vérifié que l'indicateur CTRL soit allumé.

MEMO
Pour allumer la totalité du système, pressez [F4] (ON) (éclairé) pour lancer automatiquement le processus de démarrage de la console dans 60 secondes.

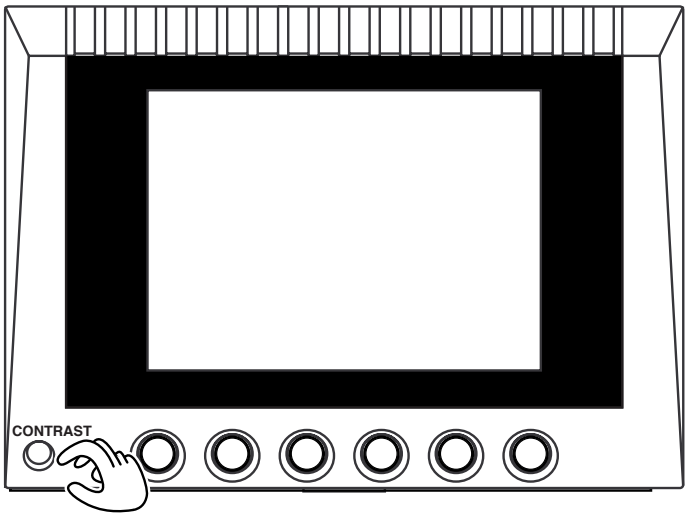
Mise hors tension

Eteignez chaque appareil dans l'ordre opposé à celui de la mise sous tension.

Points à vérifier avant d'éteindre

- **Assurez-vous que vos réglages Automix soient restés stockés sur la carte mémoire.**
  → Bien que les réglages Automix soient stockés en mémoire de console, ils seront toutefois perdus à l'extinction de l'appareil.
- **Les volumes de la console et de l'équipement audio connecté doivent être au plus bas niveau.**
  → Si les volumes sont montés, l'équipement audio peut mal fonctionner en raison d'une surcharge brutale à l'instant de la mise hors tension.

■Réglage du contraste de l'afficheur

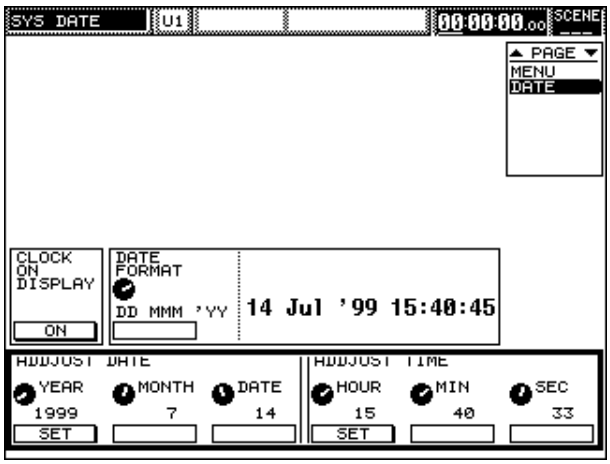


L'afficheur peut être flou immédiatement à la mise sous tension, après une longue période de fonctionnement, en fonction de l'emplacement de son installation. Dans ce cas, tournez la commande CONTRAST en bas à gauche de l'afficheur pour régler cela.

■Réglage de l'horloge interne

Ce système a une horloge interne. Quand un projet est stocké, les informations sur l'instant où le travail a été accompli (dateur) sont également automatiquement écrites. A la mise sous tension la première fois après votre acquisition, ajustez cette horloge interne.

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT].
2. Pressez CURSOR [UP] pour faire monter le curseur.
3. Pressez [F5] (DATE).
   L'écran de réglage de l'horloge interne apparaît.



4. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur [ADJUST DATE/ ADJUST TIME].

5. Réglez l'année, le mois et la date.

Après avoir réglé l'année, le mois et la date à l'aide des commandes V1 (YEAR/année), V2 (MONTH/mois) et V3 (DATE), pressez [F1] (SET) pour confirmer ces valeurs.

6. Ajusstez le temps.

Après avoir réglé les valeurs d'heure, minute et seconde à l'aide des commandes V4 (HOUR/heure), V5 (MIN) et V6 (SEC), pressez [F4] (SET) pour confirmer celles-ci.

7. Cela termine le réglage d'horloge interne. Après le réglage ci-dessus, ajustez le temps si nécessaire.

Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur [CLOCK ON DISPLAY/DATE FORMAT].

- Affichez l'horloge en haut à droite de l'écran : pressez [F1] (ON) pour la mettre en surbrillance.
- Changez le format d'affichage de date : tournez la commande V2 (DATE FORMAT) pour sélectionner le format désiré.

8. Pressez [LEVEL METER] pour appeler l'écran initial.

NOTE
Quand l'horloge est affichée, la position actuelle du Time Code ne peut pas être vérifiée.

NOTE
Comme l'horloge interne est alimentée par pile, la procédure ci-dessus n'est pas nécessaire à chaque mise sous tension du système. Si l'horloge interne avance ou retarde pour une quelconque raison, toutefois, ajustez le temps en vous référant à la procédure ci-dessus.

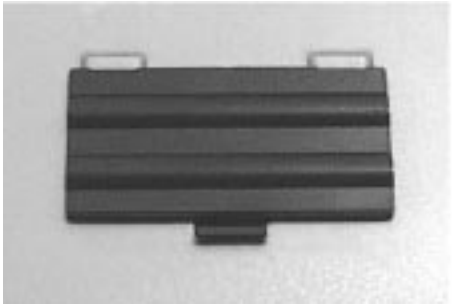
Comment remplacer la pile

Une **pile au lithium** interne à l'appareil alimente ses fonctions de maintien d'horloge, et fournit l'alimentation nécessaire au maintien des informations sur certains paramètres. Quand cette pile s'affaiblit, l'appareil peut ne plus accomplir de façon fiable les fonctions de gestion de temps pour les données, ou de retourner à l'état qu'il avait avant l'extinction. Si vous suspectez une décharge de la pile, essayez d'éteindre la console, puis de la rallumer. Si vous voyez un message vous indiquant que la pile est usée, changez-la rapidement à l'aide de la procédure ci-dessous.

1. Stockez les réglages sur carte mémoire (p. 52).

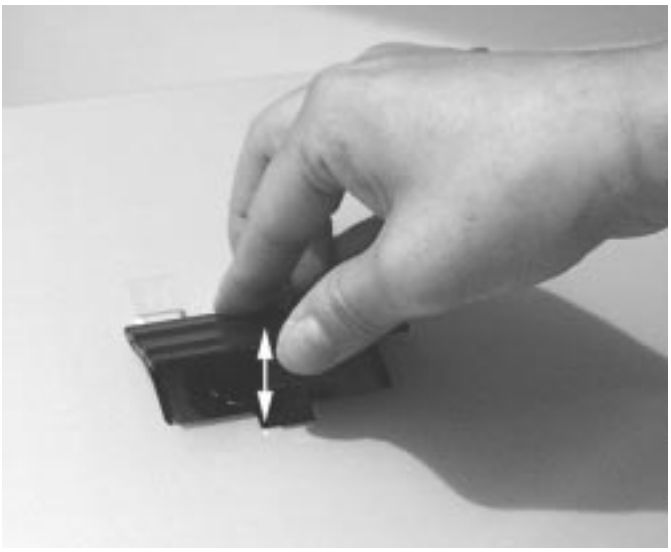
2. Eteignez l'appareil et débranchez le câble d'alimentation.

3. Retournez la console pour accéder à la face inférieure et localisez le couvercle du compartiment de pile.



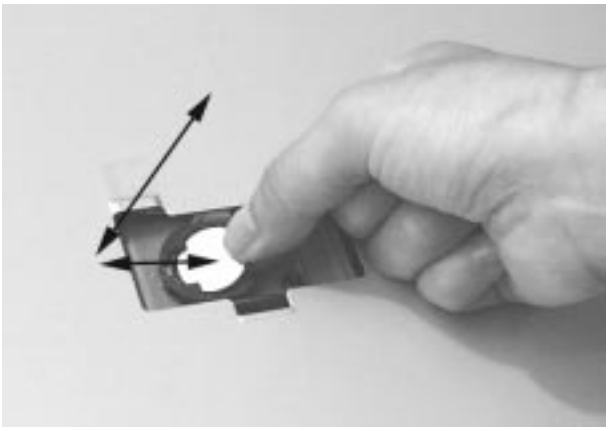
NOTE
Une pile au lithium CR2032 est utilisée pour la console. Ce type de pile est disponible dans tout magasin d'électronique ou d'horlogerie.

4. Retirez le couvercle du compartiement de pile comme indiqué ci-dessous.



5. La pile doit maintenant être visible, comme représenté ci-dessous.

6. Remplacez l'ancienne pile par la nouvelle.



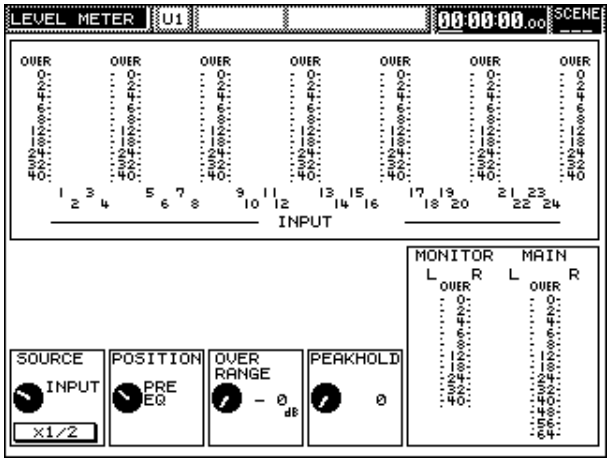
7. Replacez le couvercle du compartiement de pile.

8. Mettez sous tension et réglez le temps pour l'horloge interne (p. 25).

9. A l'aide de la carte mémoire que vous avez utilisée pour la sauvegarde à l'étape 1, restaurez les réglages précédents (p. 54).

■Si vous êtes perdu

Si un écran que vous ne connaissez pas apparaît ou si vous avez oublié le niveau auquel vous avez accédé, pressez [LEVEL METER]. Cela appelle l'écran initial. Essayez à nouveau depuis le début de cet écran.



■Préparation d'une carte mémoire

Avant toute procédure, veillez à créer un nouveau projet sur la carte mémoire. Si aucun projet n'est préparé à l'avance, les Scenes, les réglages Automix ou les bibliothèques (Libraries) ne peuvent pas être stockées. Avant d'utiliser une carte mémoire neuve ou préalablement utilisée pour d'autres machines, veillez à la formater.

Formatage d'une carte mémoire

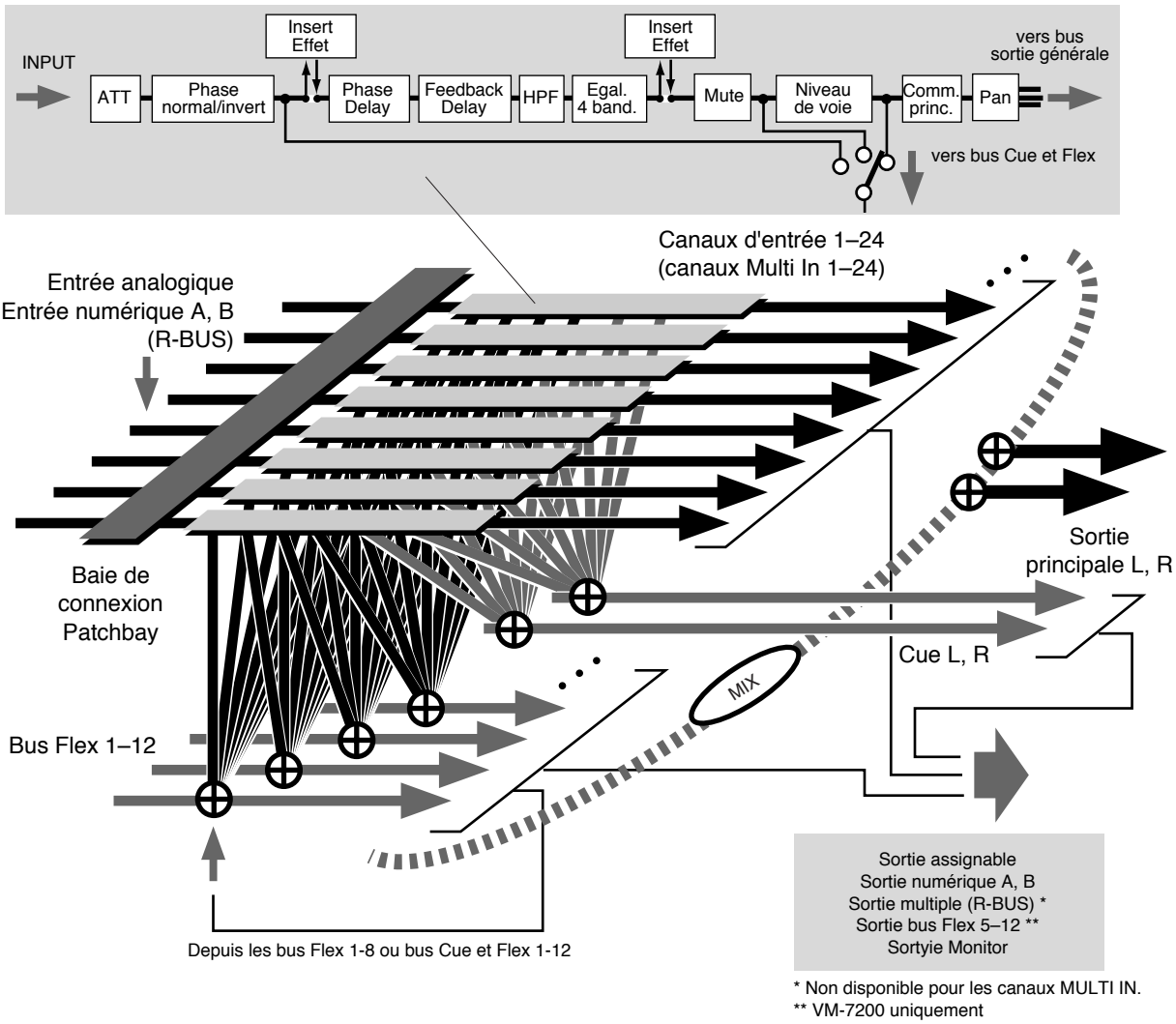
1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT].
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour baisser le curseur.
3. Pressez [F6] (MEMORY CARD) et [F2] (FORMAT), dans cet ordre.
4. Press [F5] (OK).
5. Après apparition du message de confirmation, pressez [F5] à nouveau.
6. Une fois le formatage terminé, pressez [F6] (EXIT).

Création d'un nouveau projet

1. Pressez [PROJECT].
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour baisser le curseur.
3. Pressez [F2] (NEW).
4. Pressez [F2] (CREATE), suivi de [F5] (OK).
5. Une fois la création terminée, pressez [F6] (EXIT).

Trajet interne du signal

Le schéma ci-dessous vous donne les grandes lignes du trajet du signal audio. Pour des détails, référez-vous au "Schéma synoptique" associé au processeur (VM-7200/7100).



* Non disponible pour les canaux MULTI IN.
** VM-7200 uniquement

Canaux d'entrée

● INPUT...1–24

Les prises d'entrée suivantes peuvent être assignées aux canaux d'entrée :

- 20 prises d'entrées analogiques sur le processeur de mixage VM-7200 (10 sur le VM-7100)
- Entrées numériques stéréo sur le processeur de mixage (un choix des entrées stéréo A et B)
- Deux prises d'entrées analogiques sur la console

● MULTI IN...1–24

Les signaux audio multi-canaux peuvent être reçus d'un équipement externe, tel qu'un magnétophone multipiste – via ses canaux. La correspondance entre numéro de canal de signal entrant et canaux MULTI IN peut être reconfigurée en interne.

* *Pour utiliser les canaux MULTI IN, un VM-24E doit être connecté au processeur de mixage pour ajouter un terminal de connexion d'entrée/sortie R-BUS.*

Routage des bus/sorties

● **MAIN OUT**

Produit le mixage stéréo général contenant tous les canaux désirés, devant être envoyés au magnétophone Master ou à l'amplificateur de sonorisation générale. Les signaux peuvent être envoyés par tous les canaux entrant et par les bus Flex. En plus des terminaux de sortie dédiés (MAIN OUT et REC OUT), les signaux peuvent être dirigés vers toute sortie ASSIGNABLE OUT, DIGITAL OUT A et B et/ou toute sortie MULTI OUT.

● **Bus Flex 1–12**

Un bus Flex est un bus multi-fonctions dans lequel des signaux peuvent être envoyés à un autre bus, au processeur d'effets interne ou à des appareils externes. Les bus Flex peuvent envoyer les signaux de tous les canaux entrant ainsi que des bus Flex 1 à 8. Toute sortie ASSIGNABLE OUT, DIGITAL OUT A et B, et MULTI OUT peut être sélectionnée pour envoyer les signaux des bus Flex à des destinations externes. Dans le cas du processeur VM-7200, des prises de sortie dédiées sont également disponibles pour le bus Flex 5 à 12.

● **Cue**

Bus stéréo utilisé principalement pour l'écoute de contrôle (monitoring). Les signaux peuvent être envoyés au bus Cue depuis tous les canaux d'entrée et les bus Flex. Les signaux de contrôle (Cue) peuvent être dirigés vers les prises MONITOR OUT et PHONES à destination d'équipements d'amplification de contrôle. Elles peuvent également être dirigées vers toutes sortie ASSIGNABLE OUT, DIGITAL OUT A et B, ou MULTI OUT.

NOTE

La prise MONITOR OUT peut produire une variété de signaux d'effets différents.

Effets

Les effets internes peuvent être insérés dans les canaux d'entrée, signaux multi-lignes, bus Flex, sorties MAIN OUT et MONITOR OUT. Les canaux d'entrée peuvent également envoyer des signaux aux effets internes via les bus Flex. Les sorties des effets peuvent être dirigés dans le mixage principal ou vers des canaux d'entrée disponibles. Pour plus d'information, référez-vous en p.110.

Effets multi-fonctions

Un processeur de mixage est équipé en usine de deux systèmes d'effets stéréo, autorisant l'utilisation de 39 types d'algorithmes d'effet. Jusqu'à 3 cartes d'extension VS8F-2 (vendues séparément) peuvent être ajoutées au système – donnant jusqu'à 8 processeurs d'effets stéréo.

Effet Master

Un processeur d'effets est fourni exclusivement pour l'insertion sur les sorties MAIN OUT et MONITOR OUT. Ce processeur permet l'utilisation de trois types d'algorithmes d'effet et est utile pour les effets de finalisation de mastering ou par la modélisation de haut-parleur.

NOTE

Le point d'insertion est déterminé par le type d'effet (p.110). Quand la méthode de câblage en boucle par envoi/retour est utilisée, le bus Flex qui correspond numériquement à l'effet est utilisé pour envoyer les signaux à l'effet. Pour des informations détaillées sur les effets, référez-vous aux descriptions commençant en p. 112.

A propos des connexions numériques et de l'horloge Master

■Appareil audio-numérique et horloge Master

Pour partager les signaux audio-numériques entre ce système et tout appareil numérique externe, un signal d'horloge Master commun (word clock) doit être utilisé.

Horloge Master (word clock)

Les appareils audio-numériques tels que ce système, les enregistreurs de CD, DAT et magnétophones numériques multipistes fonctionnent généralement en se basant sur des signaux d'horloge Master (maître) appelés "word clock".
Pour échanger les signaux audio-numériques entre appareils numériques, ces "horloges de mots" (word clock) d'un des appareils doivent être utilisées comme base de temps par tous les autres appareils numériques connectés. Quand un appareil reçoit correctement les informations de temps de word clock par un autre appareil, on considère qu'il s'est "verrouillé sur" (ou synchronisé à) des word clock externes. Ceux-ci sont fournis via les connexions d'entrée/sortie audio-numériques ou par une prise Word Clock dédiée.

* *Note: Si les appareils numériques ne sont pas correctement synchronisés, un bruit numérique indésirable et/ou des sons intempestifs intermittents peuvent se produire, empêchant l'échange correct des signaux audio-numériques.*

Les 7 sources word-clock suivantes sont disponibles :

INTERNAL...	L'horloge interne du premier processeur de mixage (1st UNIT).
MULTI 1–8...	Equipement auquel le premier connecteur (1 à 8) du R-BUS est connecté.
MULTI 9–16...	Equipement auquel le deuxième connecteur (9 à 16) du R-BUS est connecté.
MULTI 17–24...	Equipement auquel le troisième connecteur (17 - 24) du R-BUS est connecté.
CASCADE...	Second processeur de mixage (2nd UNIT) connecté en cascade.
WORD CLOCK IN...	Horloge fournie par l'entrée WORD CLOCK IN.
DIGITAL IN...	Equipement connecté en entrée IN DIGITAL A ou B.

Le mode INTERNAL est sélectionné par défaut. Ce réglage peut être changé en écran d'entrée/sortie numérique ([SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F1]). Pour des détails, référez-vous en p. 32.

MEMO

Le connecteur R-BUS est ajouté par installation d'un VM-24E (vendu séparément). Pour utiliser deux processeurs, un connecteur en cascade (VM-24C vendu séparément) est nécessaire.

?

VM link (p. 247),
R-BUS (p. 243),
Cascade (p. 233)

MEMO

La console est toujours alimentée en word clock par le premier processeur de mixage. Quand le processeur est synchronisé sur les word clock d'un autre appareil, la console est également alimentée par ces messages via la liaison VM Link.

■Prises DIGITAL A et B et réception des word clocks

Les entrées DIGITAL IN – le connecteur DIGITAL A et le DIGITAL B en façade – peuvent recevoir les signaux audio-numériques d'appareils numériques auxquels ils sont connectés, même lorsqu'un autre appareil est la source de word clock du système. Quand la synchronisation du système est basée sur le word clock reçu, par exemple, d'un magnétophone multipiste connecté via le R-BUS, des informations audio-numériques additionnelles peuvent toujours être reçues par la prise DIGITAL IN. Dans de tels cas – quand la prise d'entrée IN de DIGITAL A ou B est utilisée pour l'audio-numérique uniquement – DIGITAL IN n'a pas à être sélectionnée comme source de word clock.

MEMO

Pour cette raison, des convertisseurs de fréquence d'échantillonnage sont intégrés aux prises DIGITAL A ou B. Si le signal audio-numérique arrivant à ces entrées est à une fréquence différente de celle voulue par le word clock du système, cette différence sera gommée par ces convertisseurs, libérant les signaux audio-numériques de tout bruit ou disparition.

■Connecteur word clock

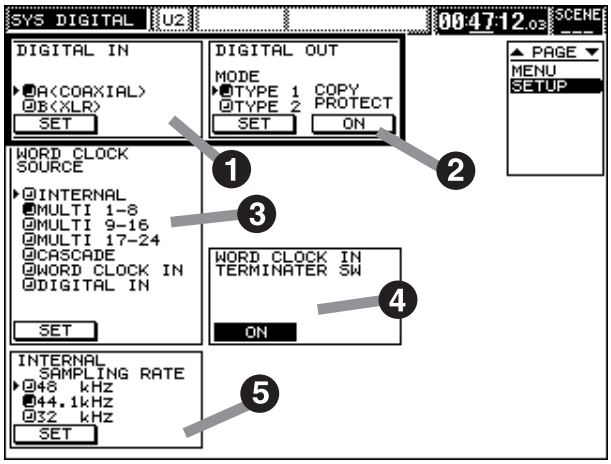
Quand un connecteur de sortie word clock est disponible, il est recommandé de le relier au connecteur word clock à l'arrière du processeur. Bien que le word clock puisse être fourni par le R-BUS ou les entrées DIGITAL IN A ou B via un câble audio-numérique, les signaux audio sont plus stables lorsque le word clock est fourni directement par la source.

■Contrôle général du système

En plus du word clock mentionné précédemment, il y a quelques réglages importants concernant les entrées et sorties numériques. Lorsque vous maniez des signaux audio via des connexions numériques avec d'autres appareils, faites les changements nécessaires.

Réglages en écran d'entrée/sortie numérique

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT].
2. Pressez cursor [DOWN], puis [F1] (DIGITAL I/O).
   Cela appelle l'écran de réglage d'entrée/sortie numérique.



❶ ... Sélection du connecteur d'entrée numérique

Sélectionnez DIGITAL A IN (coaxial) à l'arrière du processeur ou DIGITAL B IN (XLR) en façade. Placez le curseur à cet emplacement, faites la sélection avec la commande V1 puis validez-la avec [F1] (SET).

❷ ... Commutateurs de protection contre la copie type 1/2

"MODE" détermine si le signal audio-numérique sera produit sous forme studio diffusion AES/EBU (TYPE 1), ou appareil audio-numérique grand public (TYPE 2). Placez le curseur sur le paramètre, choisissez avec la commande V3 et validez avec [F3] (SET).

Régler "COPY PROTECT" sur ON active la protection **SCMS**, empêchant la copie numérique du signal produit. Placez le curseur sur le paramètre et commuter On ou Off avec [F4].

❸ ... Source de word clock

Spécifie l'appareil servant de référence pour le word clock (p. 32). Placez le curseur sur le paramètre, faites votre choix avec la commande V1 et validez avec [F1] (SET).

❹ ... Terminaison de word clock

Ce commutateur doit être activé si le système est à la fin du chaînage word clock, pour que celui-ci soit correctement transmis. Placez le curseur sur le paramètre et commutez-le On ou Off avec [F3].

❺ ... Fréquence d'échantillonnage interne

Réglez la fréquence d'échantillonnage utilisée en interne. Des fréquences de 48 kHz, 44.1 kHz et 32 kHz peuvent être sélectionnées. Placez le curseur sur le paramètre, réglez-le avec la commande V1 et entérinez votre choix avec [F1] (SET). Après cela, un peu de temps peut être nécessaire pour accomplir le changement des réglages.

MEMO

"SCMS" (Serial Copy Management System ou système de gestion des copies en série) est une fonction de protection des droits d'auteur pour les appareils audio - numériques domestiques, tels que les enregistreurs de MD. Elle interdit un seconde génération de copie par connexion numérique.

Retour aux réglages d'usine (Initialisation)

■Procédure de retour aux réglages d'usine

Suivez la procédure ci-dessous pour ramener toutes les valeurs des paramètres comme à la sortie d'usine de ce matériel. Notez que cette initialisation supprime tous les réglages personnels que vous aviez faits sur la console.

1. Eteignez la console.
2. En tenant enfoncé **[PROJECT] et [F1]**, rallumez-la.
3. Lorsque l'écran de retour aux réglages d'usine s'affiche, pressez [F1].

Toutes les valeurs des paramètres reviennent telles qu'à la sortie d'usine.

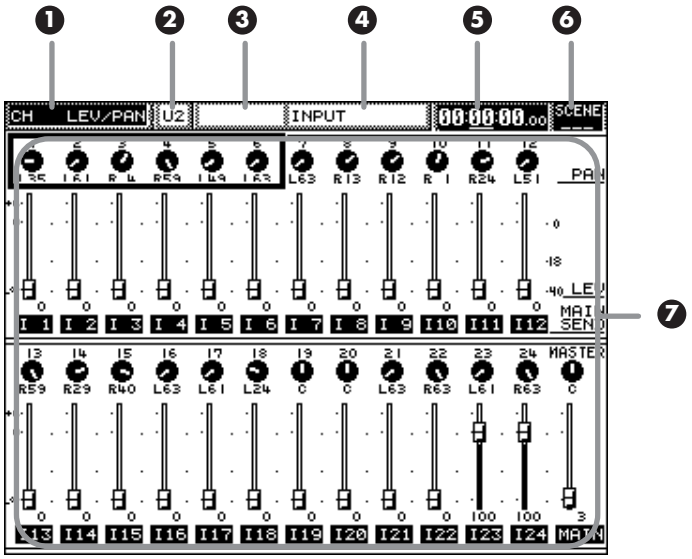
NOTE

Le volume des amplificateurs connectés doit être baissé ou l'amplificateur de puissance doit être éteint.

Chapitre 2 Fonctions de base et leurs réglages (System/Project)

Fonctions de base

■ Description de l'écran



❶ **Titre de l'écran**

❷ **Processeur actuellement piloté**

❸ **Numéro de la bibliothèque d'effets utilisée (affiché uniquement en écran de réglage d'effet**

❹ **Sous-titre de l'écran**

❺ **Position actuelle (time code)**

❻ **Numéro de la Scene actuellement sélectionnée**

❼ **Section d'affichage de paramètres**

MEMO

Le sous-titre indique la section ou le nom de l'algorithme d'effet utilisé, selon l'écran affiché.

MEMO

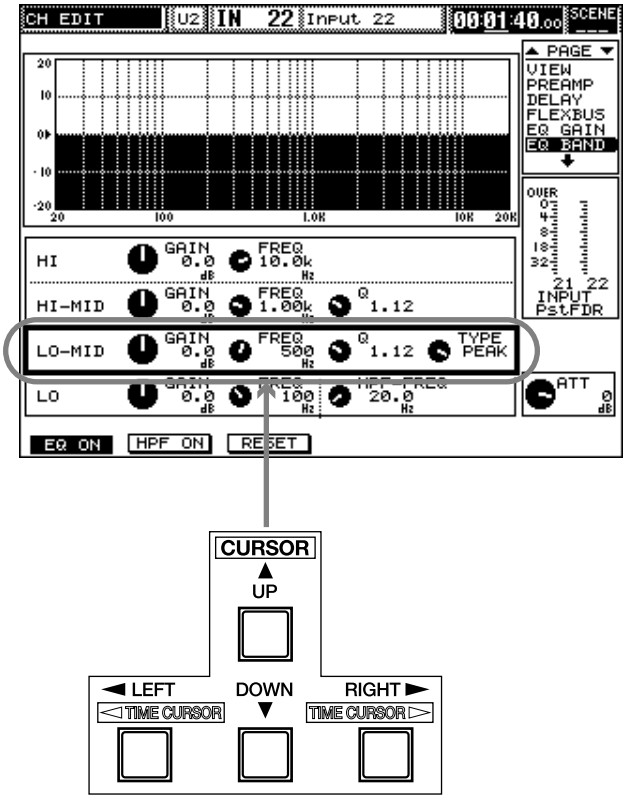
La position actuelle peut également être affichée en termes de "mesure, temps et clics d'horloge". Réglez TIME DISPLAY MODE de l'écran DISPLAY du système sur "MEASURE/BEAT." Le temps peut également être affiché à la place de la position. Activez l'affichage CLOCK ON DISPLAY en écran DATE du système.

■ Réglage des paramètres

Pour régler les valeurs des paramètres, amenez le curseur sur le paramètre visé, puis changez sa valeur avec les commandes V1 à V6, faders, commutateurs [F1] à [F6].

Déplacement du curseur

Le curseur est utilisé pour grouper certains paramètres cibles de vos modifications. Pour déplacer le curseur, pressez CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT].



Changement des valeurs

La méthode de changement des valeurs varie en fonction du paramètre. Les règles suivantes s'appliquent, aussi gardez-les à l'esprit.

La valeur des paramètres marqués peut être changée par rotation des commandes V1 à V6.

La valeur des paramètres marqués [ON] peut être changée par commutation On (éclairé) ou Off (indication normale) des boutons [F1] à [F6].

La valeur des paramètres marqués peut être réglée par rotation des boutons V1 à V6 pour sélectionner la valeur et la pression de [F1] (SET) à [F6] (SET) en fonction de la correspondance de numéro. (Vous pouvez directement modifier certains paramètres avec [F1] à [F6] (SET).)

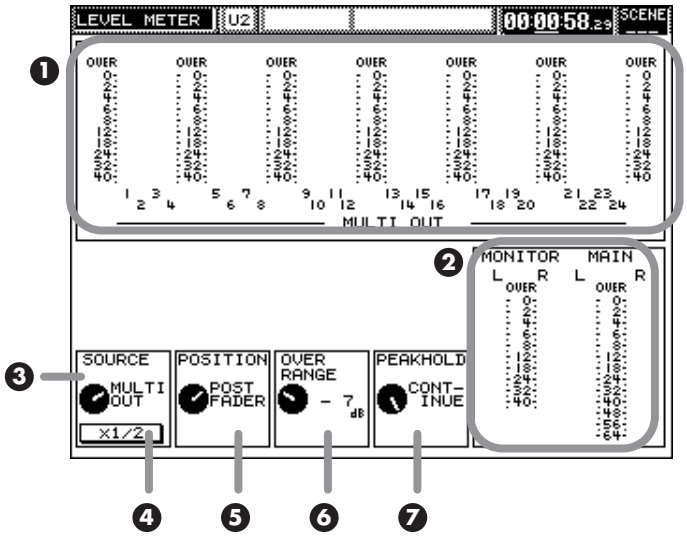
La valeur des paramètres représentés par un fader peut être modifiée par le fader. Quand le curseur est placé sur le fader, la valeur peut également être changée en tournant les boutons V1 à V6.

MEMO

Presser CURSOR [LEFT] ou [RIGHT] tout en tenant enfoncé [SHIFT] change l'unité (heure, minute, seconde ou fréquence d'échantillonnage) pour changer la position actuelle.

Réglages des indicateurs de niveau (Level Meter)

L'écran Level Meter sert à contrôler le niveau du signal entrant ou sortant en chaque point. Comme cet écran apparaît toujours juste après la mise sous tension, il agit également comme écran général. Si un écran inhabituel apparaît ou si vous êtes perdu, pressez [LEVEL METER] pour retourner à l'écran Level Meter et reprendre la procédure à nouveau.



❶ Level meter 1

Contrôle les niveaux spécifiés en ❸ et ❺ de chaque canal si le niveau spécifié est appliqué.

❷ Level meter 2

Le niveau des bus Cue et Main peut être contrôlé respectivement via MONITOR et MAIN.

❸ SOURCE

Sélectionne la section (Input, Multi In ou Flex Bus) dont le niveau est contrôlé.

❹ Commutateur x1/2

Normalement, les changements de niveau peuvent être visualisés dans la plage de 0 à -40 dB (0 à -64 dB pour le bus principal ou Main). Activer ce commutateur divise cette plage en deux, autorisant le contrôle plus précis des changements de niveau. C'est comme une fonction Zoom.

❺ POSITION

Détermine le point (son d'origine, son avant ou après passage par le fader) auquel le niveau est contrôlé.

❻ OVER RANGE

Pour éviter la détérioration du son, une indication d'alerte "OVER" apparaît si la valeur spécifiée est dépassée. Ce paramètre détermine cette valeur seuil.

❼ PEAK HOLD

Détermine le temps (1 à 7 secondes) durant lequel le statut de crête du niveau sonore reste indiqué quand le niveau sonore atteint une valeur maximale (crête). Pour conserver le statut indiqué jusqu'à ce que le niveau sonore atteigne une nouvelle crête, réglez ce paramètre sur "CONTINUE". Avec certaines musiques au tempo rapide, vous risquez de manquer des crêtes ou que celles-ci ne soient pas indiquées à temps. Dans de tels cas, choisissez une valeur plus élevée ou réglez ce paramètre sur "CONTINUE".

MEMO

Si vous utilisez le MB-24 (bandeau de vu-mètre), les indications de celui-ci suivent également le langage de ce commutateur.

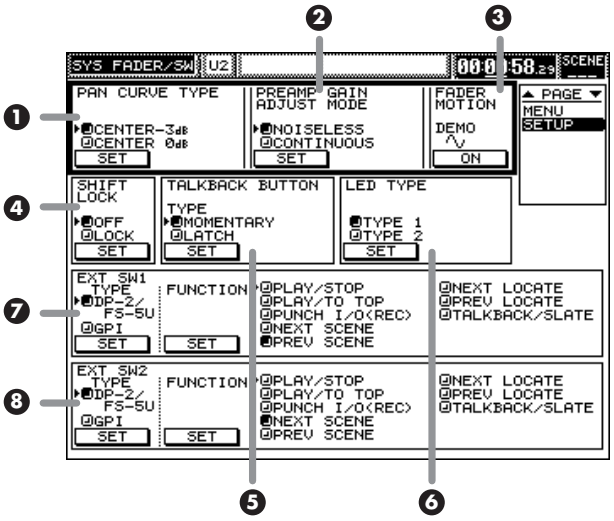
NOTE

"OVER" ne s'affiche pas quand PEAK HOLD est réglé sur "0".

Réglages pour la façade (commandes et afficheurs)

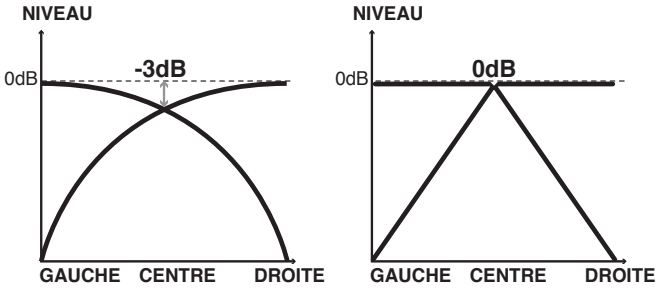
Ici, vous pouvez utiliser les boutons ou pédales commutateur pour faire les réglages affectant le fonctionnement de l'appareil.

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT].
2. Pressez CURSOR [UP], puis [F3] (FADER/BUTTON).
   L'écran SYSTEM FADER/SW représenté ci-dessous s'affiche.



❶ PAN CURVE TYPE

Selon l'emplacement du son, le volume peut être instable. Ce réglage est utilisé pour corriger de telles instabilités de volume sonore. Normalement, il est réglé à -3dB. S'il est réglé à 0 dB, aucun ajustement de volume sonore n'est accompli.



❷ PREAMP GAIN ADJUST MODE

Pour assurer une haute qualité sonore, le gain d'entrée est ajusté dans ce système à l'aide d'une méthode de relai électronique plutôt qu'un VCA.

- NOISELESS: Le volume est piloté et le bruit en commutation de relai est réduit.
- CONTINUOUS: Aucun traitement spécial n'est effectué lors de la commutation des relais, prévenant toute interruption du son.

❸ FADER MOTION DEMO

Lance une démonstration afin de contrôler le déplacement des faders.

❹ SHIFT LOCK

Normalement, le bouton [SHIFT] ne fonctionne que lorsqu'il est maintenu pressé. Avec un réglage sur "LOCK," le bouton [SHIFT] reste en fonction tant que l'indicateur [SHIFT] est allumé. Pour désactiver cette fonction, pressez à nouveau le bouton [SHIFT] afin d'éteindre son indicateur. Si vous utilisez fréquemment le bouton [SHIFT], le réglage "LOCK" est assez pratique.

MEMO

Selon l'appareil connecté, une tension directe peut être contenue dans le signal, ce qui peut entraîner du bruit lors de la commutation de gain. Dans de tels cas, réglez le système sur "NOISELESS".

❺ TALKBACK BUTTON

Détermine comment l'intercommunication [TALKBACK/SLATE] fonctionne. Pour la régler afin qu'elle ne fonctionne que lorsque le bouton est enfoncé, et qu'elle soit désactivée quand le bouton est relâché, choisissez "MOMENTARY". Pour la régler afin qu'elle soit mise en service par pression du bouton et désactivée par nouvelle pression de ce bouton, choisissez le réglage "LATCH".

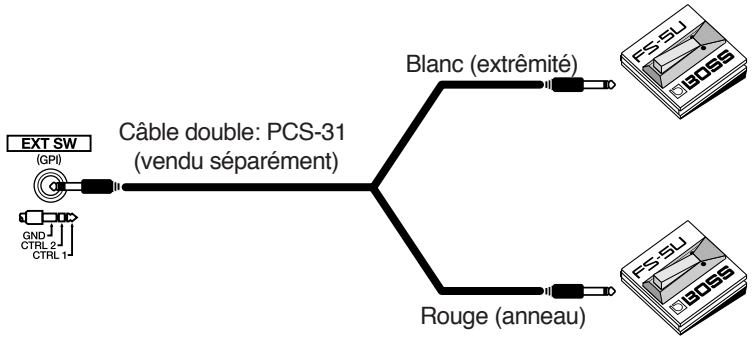
❻ LED TYPE

Normalement, les indicateurs de statut de canal et [STOP] d'automixage s'allument en vert. Toutefois, il est parfois difficile de voir ces indicateurs verts en extérieur ou dans les lieux très éclairés. Dans ce cas, réglez ce paramètre sur "TYPE2". Ainsi, un indicateur rouge clignote à la place.

❼ , ❽ EXT SW1/2 (commutateur externe 1/2)

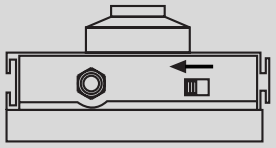
En utilisant une pédale commutateur ou GPI connecté à la prise EXT SW de la face arrière, vous pouvez commander ainsi le lancement/arrêt de l'Automix, le changement de Scene et l'intercommunication.

TYPE: Détermine si vous utilisez une pédale commutateur ou le GPI. Pour la pédale commutateur, utilisez une DR-2 Roland (pédale commutateur) ou une FS-5U BOSS. Aussi, l'utilisation d'un câble double (PCS-31; vendu sérapément) permet à deux fonctions d'être pilotées simultanément.



NOTE
La prise EXT SW1 commande les réglages d'extrêmité du jack et EXT SW2 les réglages de l'anneau du jack.

NOTE
Si vous utilisez une pédale BOSS FS-5U, réglez le commutateur de polarité comme suit.



Qu'est-ce que le GPI?

Le GPI (General Purpose Interface) est un connecteur de commande fourni sur les équipements périphériques vidéo professionnels/grand public, tels que les machines d'édition et de titrage. En connectant un appareil compatible GPI, la même fonction qu'avec la pédale commutateur peut être pilotée depuis l'appareil externe.

FUNCTION: Détermine quelle fonction sera pilotée par la pédale commutateur.

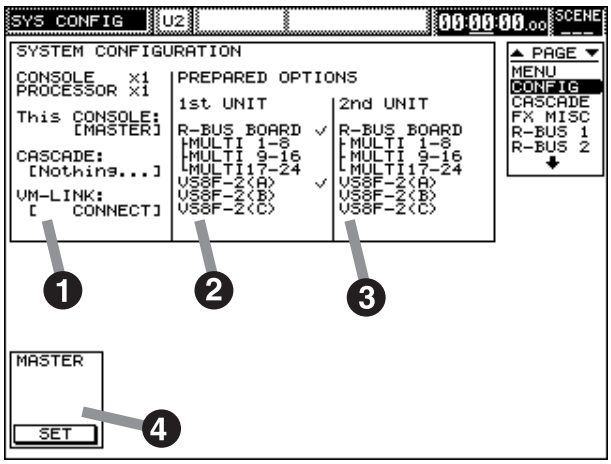
- PLAY/STOP: Lancement ou arrêt de la synchronisation.
- PLAY/TO TOP: Lancement ou retour au début de la synchronisation.
- PUNCH I/O (REC): Enregistrement par insertion (Punch In) manuelle de l'Automix.
- NEXT SCENE: Passe à la Scene suivante.
- PREV SCENE: Passe à la Scene précédente.
- NEXT LOCATE: Passe au numéro de localisation suivant.
- PREV LOCATE: Passe au numéro de localisation précédent.
- TALKBACK/SLATE: Déclenche l'intercommunication ou l'enregistrement d'une voix Off directe.

Réglage de connexion du processeur et de la console

Jusqu'à 2 processeurs et deux consoles peuvent être connectés dans ce système. Les écrans suivant servent à contrôler et régler la globalité du système.

■ Contrôle du système global

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT].
2. Pressez CURSOR [UP], puis [F1] (SYSTEM CONFIG).
   L'écran **Syst Config** apparaît.



❶ Statut de connexion de console elles-même

CONSOLE x1	Nombre de consoles utilisées par tout le système (1 à 2)
PROCESSOR x1	Nombre de processeurs utilisés par tout le système (0 à 2)
This CONSOLE:	Fonctionnement de la console (MASTER/SLAVE)
CASCADE:	Existence de kits de cascade (VM-24C) (CONNECTED (présent)/Nothing (absent))
VM-LINK:	Statut de connexion à l'entrée VM Link de la console (CONNECTED/UNCONNECTED)

❷ 1st UNIT... Statut de connexion du premier processeur

R-BUS BOARD	VM-24E installé/non installé (contrôlé si présent)
MULTI 1–8	Existence d'appareil connecté au premier R-BUS (contrôlé si présent)
MULTI 9–16	Existence d'appareil connecté au deuxième R-BUS (contrôlé si présent)
MULTI 17–24	Existence d'appareil connecté au troisième R-BUS (contrôlé si présent)
VS8F-2 (A)	Carte d'extension d'effet (A) installée/non installée (contrôlée si présente)
VS8F-2 (B)	Carte d'extension d'effet (B) installée/non installée (contrôlée si présente)
VS8F-2 (C)	Carte d'extension d'effet (C) installée/non installée (contrôlée si présente)

❸ 2nd UNIT... Statut de connexion du second processeur

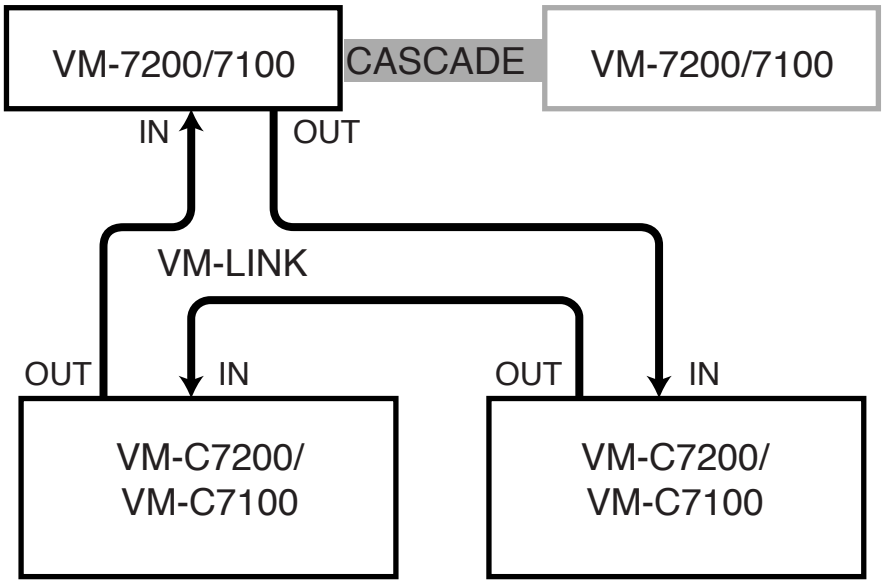
Identique à 1st UNIT.

❹ 1st UNIT... [F1] MASTER (SET)

Bouton pour régler la console comme maître (voir section suivante). Le statut de connexion de la console, des processeurs et des appareils optionnels est affiché dans cet écran. Il est contrôlé à la mise sous tension de la console. Il est également recontrôlé quand ❹ [F1] est pressé dans l'écran ci-dessus.

■ Si vous utilisez deux consoles

Jusqu'à deux consoles peuvent être utilisées simultanément par connexion en boucle des liaisons VM Link. Utiliser deux consoles permet une commande simultanée depuis deux emplacements tels qu'un siège dans le public et un côté de scène.



? VM link (p. 247)

Lorsque vous utilisez deux consoles, une est utilisée comme console maître (Master) avec toutes les fonctions, et l'autre comme console esclave (Slave) qui suit le master. Sur la console esclave, certaines fonctions, telles que la sélection de la source d'indicateur de niveau et le réglage des paramètres relatifs à la synchronisation sont bloqués. "Function is blocked (This is a slave console)" (la fonction est bloquée, ceci est une console esclave) apparaît quand les procédures sont bloquées et qu'elles ne peuvent être accomplies.

NOTE
Ces termes de Master et Slave n'ont rien à voir avec les réglages Master et Slave de synchronisation (Time Code et Horloge MIDI ou de commande à distance (MMC).

Basiquement, **la dernière console allumée est la console maître**. Quand la console maître est mise sous tension, elle informe l'autre console qu'elle est par défaut la console maître et transfère tous les réglages de mixage à l'autre console et au processeur. L'autre console, à réception de telles informations, fontionne comme esclave. Pour changer la sélection de console maître, pressez [F1] MASTER (SET) dans l'écran de configuration de système mentionné précédemment. La même procédure de mise sous tension de console est accomplie et la console voulue devient la console maître.

Fonction de passage audio de la console

Les signaux audio d'entrée de console ou d'intercommunication sont envoyés depuis la console via la liaison VM Link. Généralement, avec une connexion en anneau des deux consoles, de tels signaux audio sont stoppés au premier appareil connecté et n'atteignent pas le suivant. Par conséquent, des problèmes tels que l'arrêt du son d'intercommunication à la seconde console se manifeste car ce son n'atteint pas le processeur. Pour empêcher de tels problèmes, les consoles sont dotées d'une fonction permettant de laisser passer le son venant par la liaison VM Link jusqu'à la cible de la connexion suivante (fonction de passage audio VM Link). Dans le cas d'une connexion en anneau, réglez cette fonction sur THRU si nécessaire. Le commutateur pour cela se trouve dans l'écran des réglages relatifs à la connexion en cascade, expliquée dans la section suivante "Réglages relatifs à la connexion en cascade".

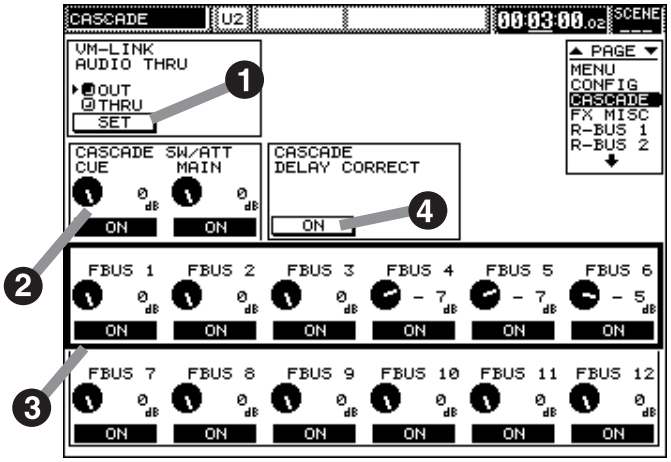
■ Réglages relatifs à la connexion en cascade

Le second processeur (2nd UNIT) est connecté en cascade au premier processeur permettant d'augmenter grandement le nombre de canaux d'entrée. Pour commander le second processeur depuis la console, pressez [2nd UNIT] sur la façade pour activer la liaison.

Les réglages relatifs à la connexion en cascade peuvent être faits dans l'écran suivant.

Réglages relatifs à la connexion en cascade

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT].
2. Pressez CURSOR [UP], puis [F1] (SYSTEM CONFIG).
3. Pressez [PAGE DOWN].



❶ ... VM link audio through

Avec deux consoles connectées en anneau, les signaux d'entrée de console et l'intercommunication sont stoppés au premier appareil et n'atteignent pas le suivant. Ce commutateur sert à laisser passer le signal sonore jusqu'au prochain appareil connecté. Avec une connexion en anneau, réglez ce commutateur sur "THRU" si nécessaire. Placez le curseur sur le paramètre, sélectionnez la valeur avec la commande V1 et entérinez-la avec [F1].

❷ , ❸ ... Cascade switch/attenuator

Ce commutateur sert au flux unidirectionnel (2nd UNIT vers 1st UNIT) pour chaque bus connecté en cascade. Le commutateur ❷ sert au réglage des bus Cue et Main, et le commutateur ❸ au réglage des bus Flex 1 à 12. Placez le curseur sur le paramètre et commutez On ou Off avec [F1] à [F6]. Les commandes V1 à V6 servent au réglage du niveau d'atténuateur de chaque bus. Si une détérioration du son se produit sur le bus 1st Unit suite à la connexion en cascade, ces commandes doivent être utilisées pour supprimer le niveau sonore.

❹ ... Cascade delay correct

Dans le cas d'une connexion en cascade, le signal de la deuxième unité est infimement retardé par rapport au signal de la première unité. Régler ce commutateur sur On corrige cela en retardant également légèrement le signal de la première unité pour une parfaite simultanéité. Placez le curseur sur le paramètre et commuter ce réglage On ou Off avec [F3].

MEMO

Pour une connexion en cascade, un VM-24C (vendu séparément) doit être installé dans le processeur. Pour l'installation, consultez le manuel du processeur (VM-7200/7100).

NOTE

Quand la liaison VM Link est faite en anneau, un second processeur ne peut plus être ajouté.

NOTE

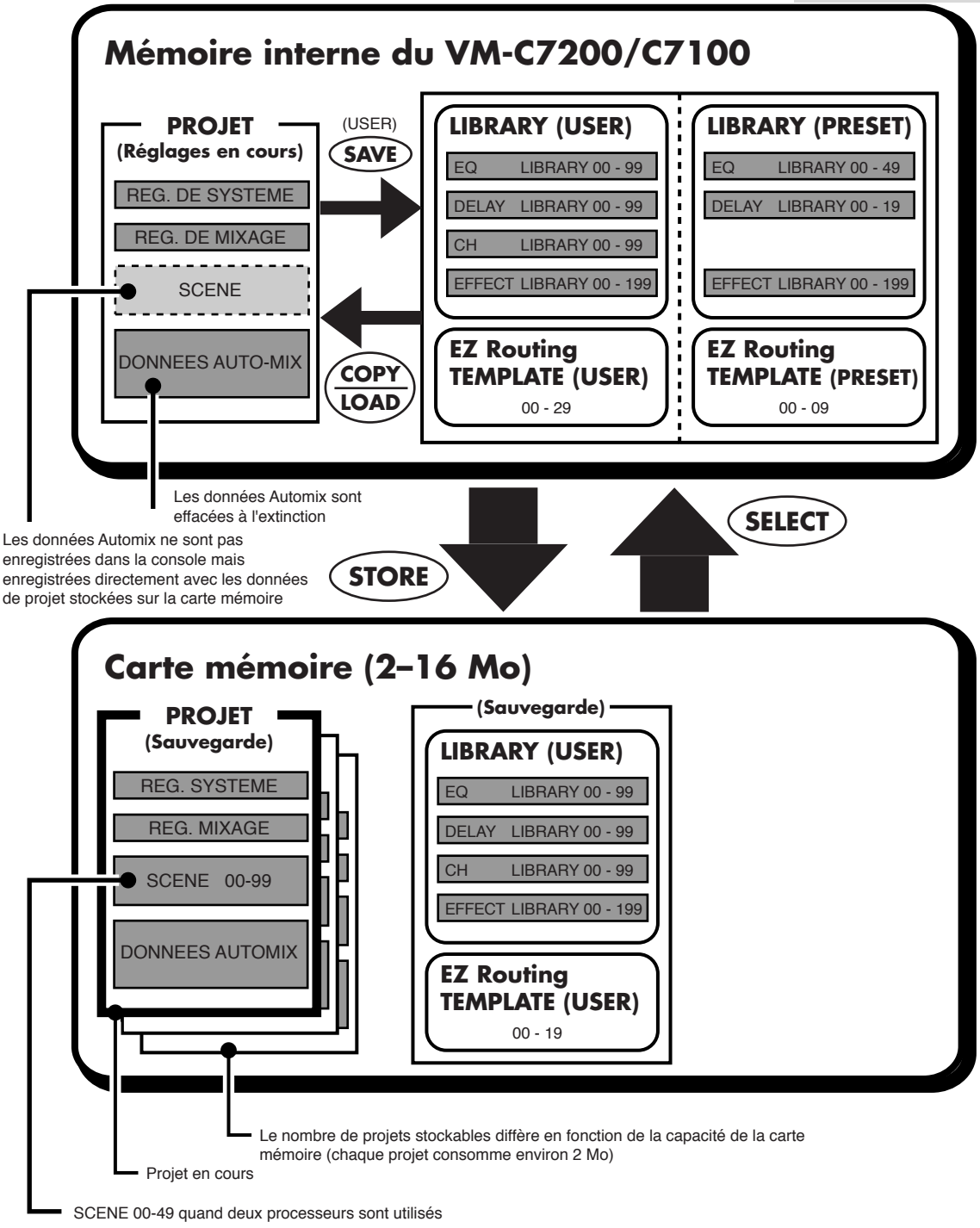
Le même commutateur pour une seconde console ne doit pas être réglé sur THRU si celui-ci l'est déjà. Autrement, une boucle de signal entraînera des sons anormaux**.**

Précautions pour la connexion en cascade

- Le signal de la deuxième unité est produit après passage par le réglage de niveau (fader). Avec la connexion en cascade, traitez normalement le niveau des bus Cue, Main et Flex de 2nde Unit sur 100 (0 dB).
- Le signal Cue de 2nd UNIT est envoyé à 1st UNIT via la ligne de signal de contrôle (Monitor). Sélectionnez “CUE” comme source de moniteur pour 2nd UNIT.

Chapitre 3 Stockage de données et restitution

Les données de ce système sont arrangées comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



La mémoire de la console est organisée comme suit :

- Library/EZ Routing template (Bibliothèque/modèle de routages simplifiés)
  Une bibliothèque (Library) contient des réglages de chaque canal d'entrée, égaliseur, delay ou effet. Chaque bibliothèque est nommée et peut être utilisée si désiré.
- Projet
  Combine tous les réglages du système VM excepté la bibliothèque. Cela comprend également les données de mixage automatisé (Automix).

NOTE

Même si vous utilisez une carte de capacité mémoire supérieure à 16 Mo, vous ne pouvez pas sauvegarder plus de 16 Mo de données

Copie de bibliothèques contenant différents réglages

Quatre types de bibliothèques (Library) sont disponibles et décrits ci-dessous :

Channel library: combine les réglages de paramètre principaux d'un canal d'entrée (bibliothèque personnelle (User) uniquement).
Channel delay library: combine les retards de phase (p. 69) et de ré-injection (p. 81) de chaque canal d'entrée.
Channel equalizer library: combine les réglages d'égalisation paramétrique pour chaque canal d'entrée.
Effect library: combine les réglages des effets internes 1 à 8 de l'effet général ou Master (p. 113).

NOTE
Les informations suivantes concernant le gain d'entrée ne sont pas incluses dans une bibliothèque : source d'entrée, paramètres de liaison de voies, paramètres de liaison de panoramique, statut d'automixage et de solo , assignation d'effet par insertion, connexion d'un canal d'entrée vers Multi Out, gain de préamplificateur du canal d'entrée et réglage d'alimentation phantom.

■ Appel et sauvegarde d'un écran de bibliothèque (Library)

Traditionnellement, utilisez [COPY/LIBRARY] sous le pavé numérique pour sélectionner une bibliothèque et copier les réglages en cours. Pressez [COPY/LIBRARY] lorsque l'écran d'édition de canal (CH Edit) de chaque élément est rappelé pour appeler l'écran Copy/Library.

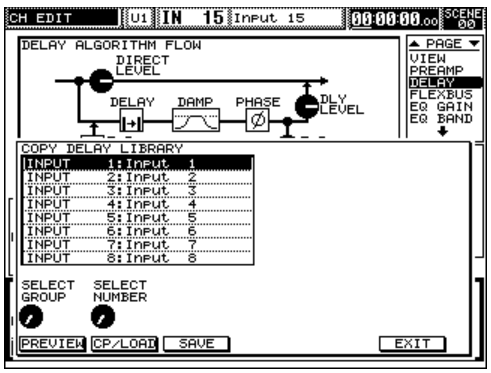
NOTE
Lorsque vous copiez les bibliothèques d'effet, utilisez l'écran Effect Libray (p. 113) à la place de [COPY/LIBRARY].

Copie d'une bibliothèque dans chaque canal

Dans la description suivante, la bibliothèque de retard (Delay Library) est utilisée comme exemple (comme l'étape 2 diffère pour les bibliothèques d'égaliseur ou de canal, référez-vous à l'encadré de la page suivante).

1. Assurez-vous que [INPUT] ou [MULTI IN] est sélectionné dans SECTION.
2. Appelez l'écran d'édition de delay de la voie.
   En tenant enfoncé [CH EDIT] de la voie dont la bibliothèque doit être copiée ou sauvegardée, pressez le bouton de statut marqué [PREAMP GAIN] ou [DELAY].

   ● Dans cet exemple, la fonction d'édition rapide de voie (p. 63) appelle l'écran.
3. Pressez [COPY/LIBRARY].
   Cela ouve l'écran "Channel delay library".



4. Sélectionnez une des bibliothèques et contrôlez l'effet.
   D'abord, tournez la commande V1 (SELECT GROUP) pour sélectionner **U** ("User") ou **P** ("Preset"). Puis tournez la commande V2 (SELECT NUMBER) pour sélectionner le numéro correspondant au nom de bibliothèque désiré dans l'afficheur.
   L'effet réel peut être entendu en pressant [F1] (PREVIEW) (qui s'affiche en négatif). Pour initialiser le retard de la voie, réglez le bouton sur Off.

5. Confirmez la sélection.
Après la sélection, pressez [F2] (CP/LOAD) pour copier le contenu de la bibliothèque dans le retard de voie. Après cette procédure, les réglages ne peuvent pas revenir tels qu'avant la copie.

Comment appeler l'écran Copy/Save pour chaque bibliothèque

Les écrans de bibliothèque suivants peuvent être appelés par pression de [COPY/LIBRARY] aux étapes 2 et 3 de la page précédente (pressez la voie désirée à la place de [CH EDIT]):

- Channel library
  Pressez STATUS [CH VIEW] en tenant enfoncé [CH EDIT].
- Channel delay library
  Pressez STATUS [PREAMP GAIN] en tenant enfoncé [CH EDIT].
  Pressez STATUS [DELAY] en tenant enfoncé [CH EDIT].
- Channel equalizer library
  Pressez STATUS [EQ GAIN] en tenant enfoncé [CH EDIT].
  Pressez STATUS [HPF/LO] en tenant enfoncé [CH EDIT].
  Pressez STATUS [LO-MID] en tenant enfoncé [CH EDIT].
  Pressez STATUS [HI-MID/HI] en tenant enfoncé [CH EDIT].

Les procédures d'écran sont les mêmes pour toutes les bibliothèques.

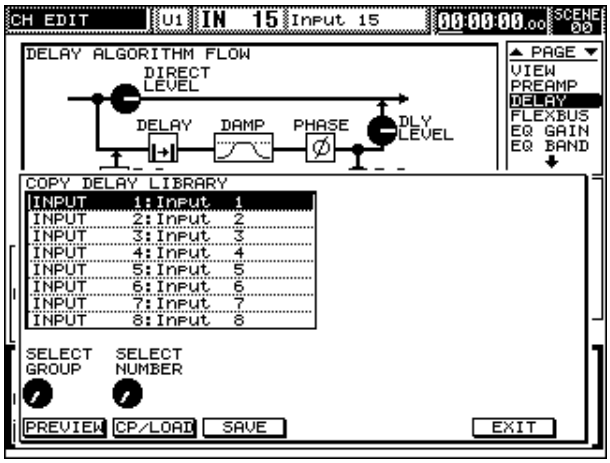
Sauvegarde des réglages actuels dans une bibliothèque

Dans les descriptions suivantes, la bibliothèque de retard (delay library) est utilisée à titre d'exemple (comme l'étape 2 diffère pour la bibliothèque d'égaliseur ou de voie, référez-vous à l'encadré ci-dessus).

1. Assurez-vous que [INPUT] ou [MULTI IN] est sélectionné dans SECTION.

2. Appelez l'écran d'édition de delay de la voie.
En tenant enfoncé [CH EDIT] de la voie dont la bibliothèque doit être copiée ou sauvegardée, pressez le bouton de statut marqué [PREAMP GAIN] ou [DELAY].

3. Pressez [COPY/LIBRARY].
Cela ouve l'écran "Channel delay library".



MEMO

A l'étape 4, **INPUT** ou **MULTI IN** peut être sélectionné à la place de U ou P et la commande V2 peut servir alors à sélectionner la voie (1 à 24). Passer à l'étape 5 (CP/LOAD) dans ce statut permet la copie des réglages de la bibliothèque depuis la voie sélectionnée vers celle dont CH Edit est activée.

4. Sélectionnez le numéro de la bibliothèque dans laquelle vous désirez sauvegarder les réglages.
D'abord, tournez la commande V1 (SELECT GROUP) pour sélectionner **U** ("User") ou **P** ("Preset"). Puis tournez la commande V2 (SELECT NUMBER) pour sélectionner le numéro correspondant au nom de bibliothèque désiré dans l'afficheur.
Pour écouter une bibliothèque avant de la remplacer (de l'effacer), pressez [F1] (PREVIEW) (affiché en négatif) pour écouter cette bibliothèque. Pour initialiser le retard de voie (channel delay), réglez le bouton sur Off

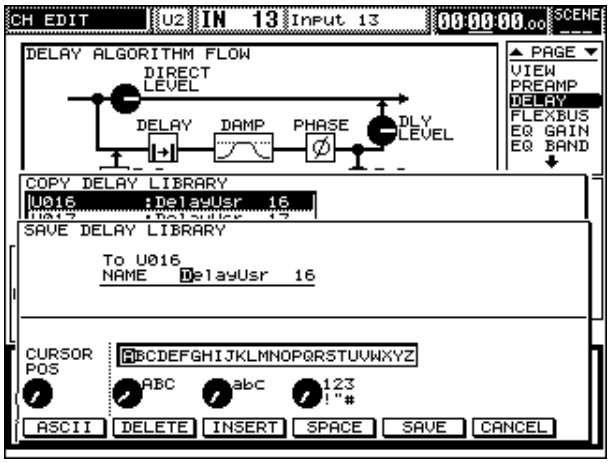
5. Après sélection, pressez [F3] (SAVE).
Cela ouvre l'écran de sauvegarde de bibliothèque. Vous pouvez nommer la bibliothèque dans cet écran si nécessaire (voir la section suivante).

6. Pressez [F5] (SAVE) pour sauvegarder les réglages en cours.
Après apparition d'un message de confirmation, pressez [F5] (ENTER).
Les réglages de retard de la voie sont alors copiés dans la bibliothèque sélectionnée. Cela efface toute données existant préalablement dans la bibliothèque sélectionnée.

Donnez un nom à la bibliothèque lors de la sauvegarde

Lors de sa sauvegarde (voir section précédente), chaque bibliothèque peut être nommée en utilisant jusqu'à 12 caractères – ce qui permet son identification aisée.

1. Ouvrez l'écran de sauvegarde de chaque bibliothèque (étape 3 de la section précédente).



(Exemple: une bibliothèque de retard ou delay library)

1. Sélectionnez la position du caractère.
Tournez la commande V1 (CURSOR POS) pour amener le curseur sur la position de caractère désirée.

2. Utilisez les commandes suivantes pour programmer un caractère :
Lettre majuscule (A to Z): Commande V2
Lettre minuscule (a to z): Commande V3
Valeurs et symboles (1, 2, 3, "!", "#", etc.): Commande V4

Fonctions de [F2] à [F4]

- **[F2] (DELETE)**: supprime le caractère sur lequel se trouve le curseur et fait reculer les caractères suivants pour combler l'espace ainsi créé.
- **[F3] (INSERT)**: insère un espace à l'emplacement du curseur et repousse les caractères suivants pour faire la place à ce nouveau caractère.
- **[F4] (SPACE)**: remplace le caractère où se trouve le curseur par un espace.

● Pressez [F1] (ASCII) (affiché en négatif) pour permettre la programmation des caractères à l'aide des boutons. Avec cette fonction, les caractères imprimés sur la gauche de nombreux boutons de la façade – CH EDIT, STATUS, pavé numérique, etc. – peuvent être programmés par pression du bouton qui leur correspond.

Stockage d'un statut de mixage (Scene)

Une Scene est un ensemble complet de réglages de mixeur qui peut être stocké à tout point d'un travail en cours. Une centaine de Scenes (numérotées de 00 à 99) peuvent être stockées par projet.

De nombreux éléments sont stockés dans une Scene dont les réglages de niveau et de panoramique des canaux d'entrée et Multi In, du canal principal, des bus Cue et Flex, ainsi que les réglages d'égaliseur et de delay, et les connexions de patch interne. Vous pouvez spécifier ou limiter les paramètres devant être rappelés dans une Scene (p. 48).

IMPORTANT

La fonction de mémoire de Scene nécessite la présence d'une carte mémoire formatée sur laquelle un projet a été créé ou sélectionné.

NOTE

Lorsque le projet utilise deux processeurs de mixage, le nombre de Scenes stockables est ramené à 50.

MEMO

Les paramètres stockés dans une Scene sont les mêmes que ceux sauvegardés dans un modèle (Template de routage simplifié (EZ Routing).

■ Stockage/rappel/effacement d'une Scene

Stockage et rappel d'une Scene

1. Pressez [SCENE] – le pavé numérique commence à clignoter.
   Cela indique que le système attend la programmation du premier chiffre d'un numéro de Scene.
2. Pressez un des boutons [0] à [9] sur le pavé numérique pour entrer le premier chiffre.
   Le numéro sélectionné est stocké comme premier chiffre du numéro de Scene et le pavé cesse de clignoter.
   Le numéro de Scene est indiqué comme"SCENE 0_" ou "SCENE 3_" dans le coin supérieur droit de l'afficheur.
3. Pressez une touche actuellement éteinte du pavé numérique.
   Le bouton s'allume, enregistrant le statut de la table de mixage comme une Scene.
4. Pressez les boutons libres un à un pour stocker les Scenes.
   * *Une fois que tous les boutons ont été allumés, retournez à l'étape 2 pour sélectionner un nouveau premier chiffre.*
5. Après avoir changé les réglages de mixage, pressez un des boutons allumés dans le pavé numérique.
   En environ 2 secondes, la Scene stockée est rappelée.

MEMO

Avec [SCENE] activé, pressez une touche du pavé numérique pour désigner le second chiffre d'un numéro de Scene. Pour stocker la Scene 53, par exemple, pressez [SCENE], [5] et [3], dans cet ordre. Si [SCENE] et [3] restent allumés après cette procédure, le stockage de Scene 53 s'est bien fait (si [3] est déjà allumé après avoir pressé [SCENE] et [5], toutefois, c'est que l'emplacement 53 est déjà utilisé. Dans ce cas, sélectionnez un autre second chiffre).

Effacement d'une Scene

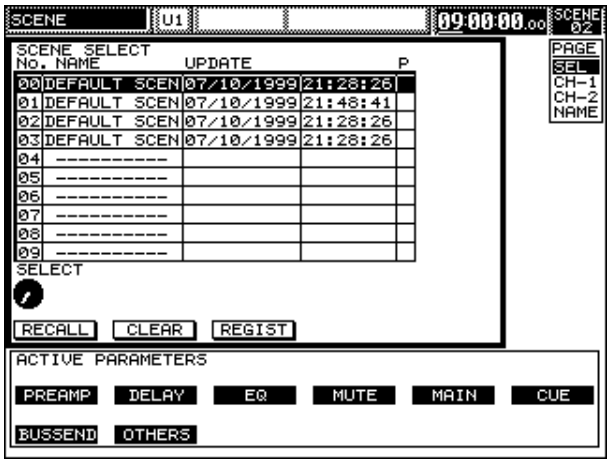
Avec [SCENE] activé:

1. Pressez une touche actuellement allumée du pavé numérique en tenant enfoncé [CLEAR].
   Cela efface les informations de Scene stockées à cet emplacement mémoire.

■ Sélection des paramètres qui seront rappelés

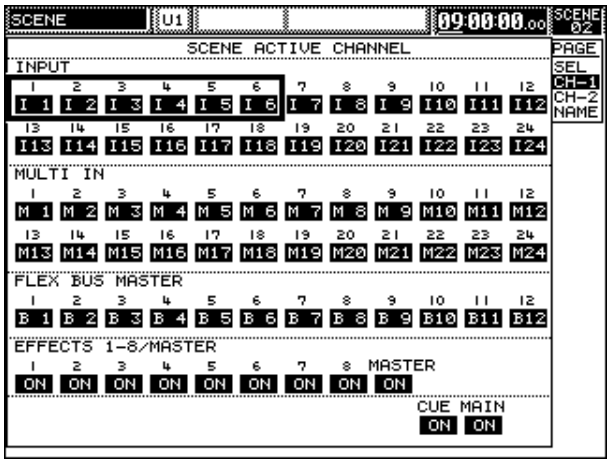
Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [SCENE] (c'est la même chose que de presser [EDIT]) pour ouvrir un écran pour des réglages détaillés relatifs à la Scene). Chaque fois que [PAGE DOWN] est pressé, les écrans changent comme ci-dessous, vous permettant de sélectionner les paramètres à rappeler avec la commutation des Scenes.

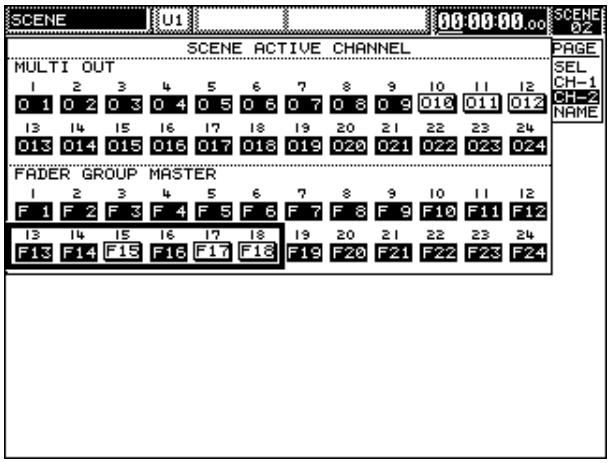
Page SCENE SELECT/ACTIVE PARAMETER



- Positionner le curseur sur la section supérieure de l'écran permet le rappel d'une Scene ([F1]), son effacement ([F2]) ou son stockage ([F3]). Le numéro de Scene peut être sélectionné tout en contrôlant son nom (expliqué ci-dessous) à l'aide de la commande V1 (SELECT).
- Positionner le curseur sur la partie inférieure de l'écran permet d'accéder aux paramètres actifs à l'aide de [F1] et [F6] (l'affichage négatif indique que la Scene est validée).

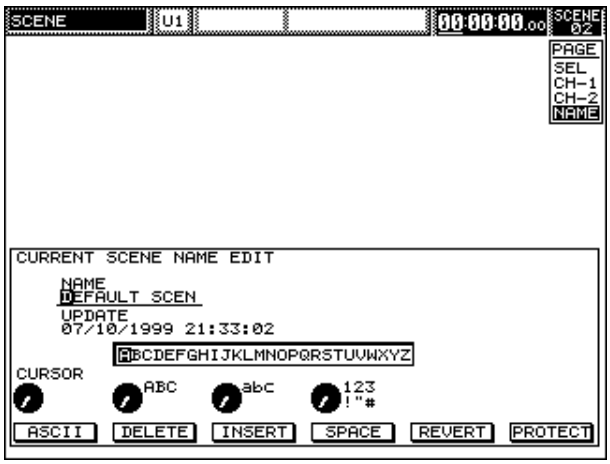
Page SCENE ACTIVE CHANNEL




SCENE
U1
00:00:00.00
SCENE 02
SCENE ACTIVE CHANNEL
PAGE
SEL
CH-1
CH-2
NAME
MULTI OUT
O 1 O 2 O 3 O 4 O 5 O 6 O 7 O 8 O 9 O10 O11 O12
O13 O14 O15 O16 O17 O18 O19 O20 O21 O22 O23 O24
FADER GROUP MASTER
F 1 F 2 F 3 F 4 F 5 F 6 F 7 F 8 F 9 F10 F11 F12
F13 F14 F15 F16 F17 F18 F19 F20 F21 F22 F23 F24

- Positionner le curseur sur chaque section de l'écran permet d'activer les voies dont les réglages changeront en fonction de la Scene sélectionnée à l'aide de [F1] et [F6] (l'affichage négatif indique que la Scene est validée).

Page CURRENT SCENE NAME EDIT



- Un nom de Scene (12 caractères max) sélectionné dans la liste de la page supérieure (SCENE SELECT/ACTIVE PARAMETER) peut être changé. Le changement se reflètera dans la liste.
- Les procédures à l'écran sont similaires à celles servant à nommer un canal d'entrée. Pour des détails, référez-vous à "Nommer les canaux d'entrée" (p.83). Les différences entre elles sont les suivantes :
  - Aucun raccourci (3 caractères) ne peut être utilisé.
  - La fonction d'appellation simplifiée (EZ Naming) n'est pas disponible.
  - Assignation des fonctions des commandes V1 à 26 (exceptés les boutons communs).
  - Fonctions ajoutées à [F6] (commutation On/Off de la protection contre l'écriture)
    Le statut de protection (On ou Off) contre l'écriture est également indiqué par la lettre P (coché ou non) dans la liste de la page supérieure de cette procédure (SCENE SELECT/ACTIVE PARAMETER).

MEMO

Quand [F6] (PROTECT)est affiché en négatif à l'écran, la Scene dont le nom doit être changé est protégée contre l'effacement, ce qui empêche sa destruction. Quand [F6] (PROTECT) est sur Off, l'effacement est permis.

NOTE

Quand un projet est effacé d'une carte mémoire, les Scenes qui le contenaient sont également effacées, même si elles sont protégées contre l'effacement.

Mémorisation et rappel de tous les réglages de mixage (Project)

Une carte mémoire peut permettre de contenir plusieurs projets (Project).

MEMO

Le nombre de projets stockables diffère selon la carte utilisée. Par exemple, un seul projet peut être stocké sur une carte 2 Mo.

IMPORTANT... Veuillez lire les informations suivantes:

- Pour sauvegarder avec succès un projet sur carte, les étapes suivantes sont requises avant de lancer une nouvelle procédure. Autrement, un projet ne peut être mémorisé.

  1. Préparez une carte mémoire formatée (p. 51).

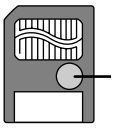
  2a. Créez un nouveau projet sur la carte (p. 52).
  Ou,

  2b. Sélectionnez sur la carte un projet dont le contenu doit être changé (p. 52).

- Comme les projets sont mis à jour par réécriture sur ceux-ci, vos réglages peuvent être stockés dans plus d'un projet. Pour stocker plusieurs statuts d'un même projet, utilisez la fonction de mémoire de Scene (p. 47).
- Une fois la procédure de stockage de projet entammée, ne sélectionnez pas d'autres projets sans terminer la mémorisation. Une fois un projet sélectionné (p. 54), le projet en cours change pour le nouveau et les réglages de l'ancien projet sont perdus.

A propos de la fonction de protection contre l'écriture de la carte mémoire

La fonction de protection contre l'écriture protège les données stockées sur la carte mémoire d'un effacement accidentel. Vous devez fixer l'auto-collant de protection fourni sur la zone de protection contre l'écriture lorsque vous ne désirez pas que l'on puisse écrire de données sur la carte mémoire.



Zone de protection contre l'écriture

* *Lorsque vous fixez l'auto-collant, assurez-vous qu'il est bien positionné sur la zone de protection contre l'écriture.*

* *Fixez-le de façon sûre pour qu'il ne se détache pas. S'il venait à se détacher alors que la carte est dans la fente, celle-ci pourrait être coincée.*

* *N'utilisez pas d'autres auto-collants que ceux fournis.*

* *Si l'auto-collant est sale, la fonction de protection peut ne pas agir correctement. Dans ce cas, nettoyez-le avec un chiffon sec et doux.*

MEMO

Les cartes mémoire à utiliser avec ce système sont du modèle SmartMedia utilisé pour les caméras numériques et équivalent.

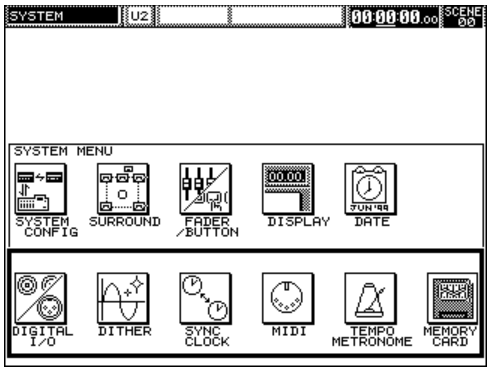
■ Préparation d'une carte mémoire pour stockage de projets

Avant d'utiliser une carte mémoire neuve ou préalablement utilisée pour un autre emploi, veillez à la formater.

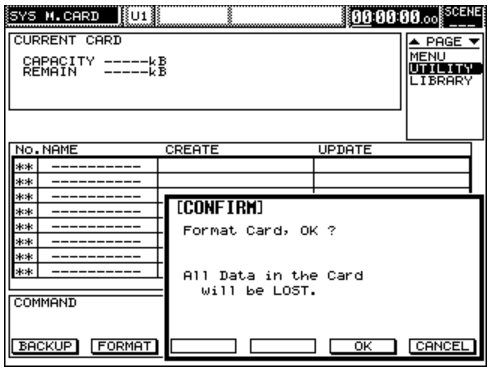
Formatage d'une carte mémoire

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PROJECT] – c'est la même chose que de presser [SYSTEM].

Après que le menu soit apparu, pressez CURSOR [DOWN] pour afficher l'écran suivant.



2. Pressez [F6] (MEMORY CARD) et [F2] (FORMAT), dans cet ordre.



3. Pressez [F5] (OK) en suivant les directives affichées.

4. Une fois le message de confirmation apparu, pressez [F5] à nouveau.

Le formatage commence. Une fois qu'il est terminé, pressez [F6] (EXIT).

Pour stocker un projet sur une carte mémoire formatée, il faut créer un nouveau projet sur la carte avant de lancer la procédure de mémorisation.

NOTE

Après formatage, toutes les données de la carte sont effacées.

MEMO

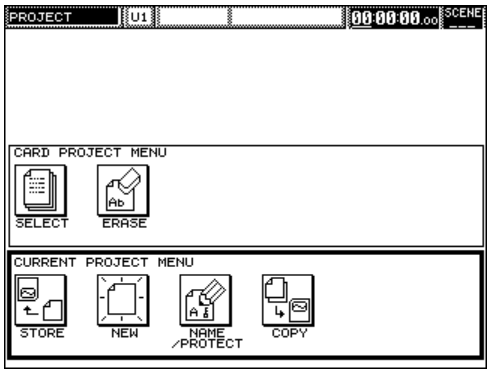
Si vous pressez [F6] (MEMORY CARD), [F3] commence à fonctionner comme bouton "SCAN". Si vous insérez une autre carte, vous pouvez mettre à jour la liste de projets affichée en pressant ce bouton alors que la fenêtre est ouverte.

MEMO

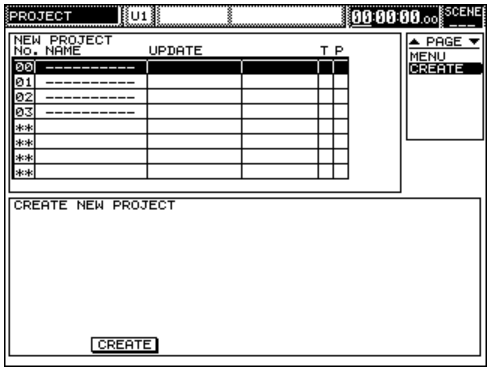
Les numéros (00, 01, 02, etc.) s'affichant après le formatage indiquent le nombre de projets que peut contenir la carte.

Création d'un nouveau projet

1. Pressez [PROJECT].
   Après apparition d'un menu, pressez CURSOR [DOWN] pour afficher l'écran suivant.



2. Pressez [F2] (NEW).



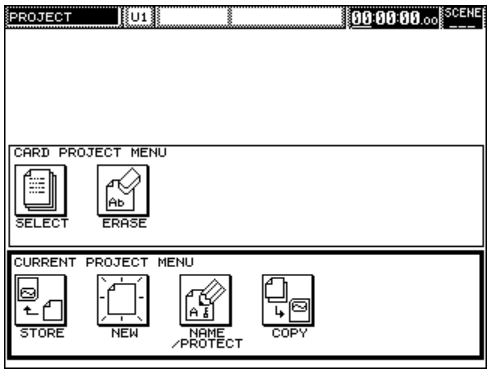
3. Pressez [F2] (CREATE) puis [F5] (OK).
   Une fois le processus de création terminé, pressez [F6] (EXIT).

■ Mémorisation d'un projet

Le statut de la console peut être mémorisé à tout moment par écriture et remplacement du nouveau projet déjà créé sur la carte.

Mise à jour (mémorisation d'un projet)

1. Pressez [PROJECT].
   Après apparition d'un menu, pressez CURSOR [DOWN] pour afficher l'écran suivant.



2. Pressez [F1] (STORE) puis [F2] (STORE).
3. Pressez [F5] (OK) puis [F6] (EXIT) une fois la mémorisation terminée.

MEMO

Presser [UNDO/REDO] sous le pavé numérique en tenant enfoncé [SHIFT] vous permet d'accéder à l'étape 3 depuis n'importe quel écran.

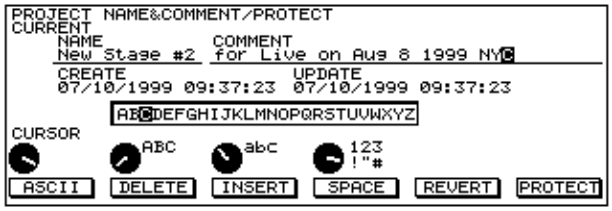
■ Renommez/protégez contre l'effacement un projet

Un projet peut être renommé à l'aide de 12 caractères comme suit :

- Nommez le projet en cours en écran de sélection de nom de projet.
- Quand une carte mémoire est utilisée, stockez le même projet sur la carte pour remplacer sa version antérieure et la mettre à jour.

Nommer et ajouter des commentaires à un projet

1. Pressez [PROJECT] et CURSOR [DOWN], dans cet ordre.
2. Pressez [F3] (NAME/PROTECT).
   L'écran d'appellation de projet apparaît.



La procédure suivante est similaire à celle utilisée pour nommer un canal d'entrée. Pour des détails, référez-vous à "Nommer les canaux d'entrée" (p.83). Les différences sont les suivantes:

- Un commentaire (32 caractères) peut être associé plutôt qu'un abrégé (3 caractères).
- La fonction d'appellation simplifiée (EZ Naming) n'est pas disponible.
- Assignations des fonctions des commandes V1 à V6 (le contenu est le même).
- Fonctions ajoutées à [F6] (commutation On/Off de la protection contre l'écriture).

Protection contre l'effacement d'un projet

Un projet sélectionné sur une carte mémoire peut être protégé de tout effacement (p. 55). Cela interdit également la mise à jour/le remplacement accidentel du projet.

Si plusieurs projets existent sur une carte, seul le projet actuellement sélectionné est ainsi protégé.

Depuis l'écran servant à nommer le projet:

1. Pressez [PROJECT], CURSOR [DOWN] et [F3] (NAME/PROTECT), dans cet ordre.
2. Activez [F6] (PROTECT) pour le faire s'afficher en négatif.
3. Ouvrez l'écran de mémorisation.
   Pressez [UNDO/REDO] (STORE) sous le pavé numérique en tenant enfoncé [SHIFT].

4. Pressez [F6] (OK) pour mémoriser le projet.
   Une fois la mémorisation terminée, pressez [F6] (EXIT) à l'écran.

Suppression de la protection du projet contre l'effacement

Pour supprimer la protection d'une carte, suivez les procédures ci-dessus dans "Protection contre l'écriture d'un projet" mais réglez [F6] (PROTECT) pour qu'il ne ss'allume pas en négatif à l'étape 2.

MEMO

Dans cet écran, des commentaires allant jusqu'à 32 caractères peuvent être ajoutés à un projet, vous permettant de stocker les notes correspondant à ce projet. Cet écran vous permet également de stocker un projet avec activation d'une protection, empêchant dès lors ce projet d'être remplacé ou effacé accidentellement.

NOTE

Le formatage (p.51) peut être accompli, même si un projet ainsi protégé existe sur une carte mémoire. Après formatage, toutes les données de la carte mémoire sont effacées.

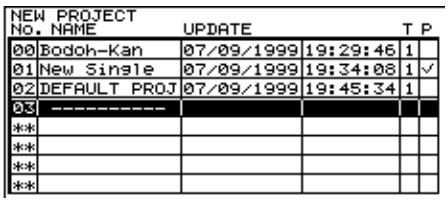
■ Sélection d'un projet

Plusieurs projets peuvent être stockés sur une carte mémoire, vous autorisant à stocker des réglages de console totalement différents pour chaque projet. Sélectionnez les projets et changez-en en suivant la procédure ci-dessous.
Une fois un projet sélectionné, les réglages de console sont remplacés par ceux du projet sélectionné, les réglages précédents disparaissant. Avant de passer à un nouveau projet, assurez-vous de stocker le projet en cours sur carte si vous désirez le conserver.

Sélection d'un projet

1. Pressez [PROJECT], CURSOR [UP] et [F1] (SELECT), dans cet ordre.
   Cela appelle l'écran de sélection de projet.
2. Sélectionnez un projet à l'aide des commandes V1 (SELECT NUMBER).
3. Pressez [F2] (SELECT).
4. Pressez [F5] (OK) puis [F6] (EXIT) une fois la sélection terminée.

Les informations suivantes peuvent être trouvées dans la liste de projet.



NEW PROJECT No.	NAME	UPDATE		T	P
00	Bodoh-Kan	07/09/1999	19:29:46	1	
01	New Single	07/09/1999	19:34:08	1	✓
02	DEFAULT PROJ	07/09/1999	19:45:34	1	
03	----------				
**					
**					
**					
**					

NAME: Nom du projet (12 caractères max. Voir p.53)
UPDATE: Date de la dernière mise à jour (basée sur l'horloge interne au moment de la mémorisation)
T: Type (nombre de consoles utilisées pour le projet, 1 ou 2)
P: Protection (contre l'effacement accidentel lorsque cette case est cochée (voir p.53))

"T" est automatiquement déterminé par le nombre de consoles connectées lors de la création du projet. Pour un projet de type 2, le nombre de Scenes stockables est diminué de moitié (50).

■ Copie d'un projet

Une copie d'un projet peut être créée sur la même carte que celle qui contient l'original. C'est pratique lorsque vous désirez lancer le mixage à partir de vos propres réglages par défaut de la console. Comme le projet actuellement sélectionné sera remplacé lorsqu'une procédure de stockage sera accomplie, il est recommandée de créer une copie du projet par défaut sur la carte et de sélectionner cette copie afin de vous assurer de ne pas avoir effacé par accident l'original.

Copie d'un projet

1. Sélectionner le projet que vous désirez copier.
   Référez-vous à "Sélection d'un projet" en page précédente.
2. Pressez [PROJECT], CURSOR [DOWN] et [F4] (COPY), dans cet ordre.
   Cela appelle l'écran de copie de projet.
3. Sélectionnez un numéro de projet comme destination de votre nouvelle copie à l'aide de la commande V1 (SELECT NUMBER).
4. Pressez [F2] (COPY) et [F5] (OK).
   Une fois qu'un message soit apparu, pressez [F5] (OK) à nouveau.
5. Une fois la copie terminée, pressez [F6] (EXIT).

MEMO

Un message de confirmation apparaît si vous essayez de remplacer des données existantes pour vous assurer que c'est bien réellement ce que vous désirez faire.

■ Effacement d'un projet d'une carte mémoire

Comme le nombre de projets stockables sur une carte est limité (8 au maximum sur une carte 16 Mo), des projets existant sur la carte peuvent être effacés si nécessaire.

Effacement d'un projet

1. Pressez [PROJECT], CURSOR [UP] et [F2] (ERASE), dans cet ordre.
   Cela appelle l'écran d'effacement de projet.
2. Sélectionnez un projet à l'aide de la commande V1 (SELECT NUMBER).
3. Pressez [F2] (ERASE).
4. Pressez [F5] (OK) puis [F6] (EXIT) une fois l'effacement terminé.

MEMO

Le nombre de processeurs disponibles pour un projet existant – type 1 ou 2, comme indiqué dans la liste – toutefois, ne peut être changé. Pour changer un type de projet, effacez-le et créer un nouveau projet.

MEMO

Le projet en cours ne peut pas être effacé.

Copie de données vers/depuis une carte mémoire

Dans ce système, le projet actuellement sélectionné sur une carte mémoire est conçu pour refléter le projet sur la console. Cela signifie qu'une carte mémoire doit toujours être installée et doit être considérée comme une partie de la mémoire interne de la console qui peut être retirée et transportée vers un autre système. Pour cela, une carte mémoire est fournie avec la console (VM-C7200 et C7100) lors de son achat.

La méthode de stockage d'un projet sur carte est expliquée en détail dans ce chapitre. La procédure est importante et il est recommandé de la lire en détail – voir p.52.

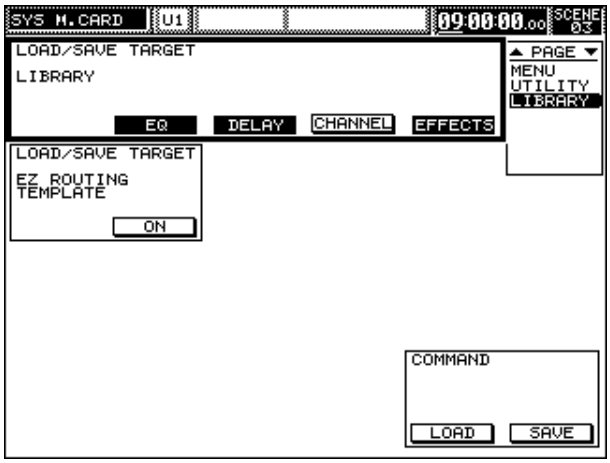
■ Stockage et rappel d'un ensemble de bibliothèques d'une console vers et depuis une carte mémoire

Une carte mémoire peut non seulement stocker des projets, mais également servir de sauvegarde pour des bibliothèques et des modèles de routages simplifiés (EZ Routing) pour les voies et effets de la console.

Copie d'un ensemble de bibliothèques depuis/vers une carte

Depuis le menu SYSTEM :

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PROJECT] (identique à presser [SYSTEM]).
2. Ouvrez la page LIBRARY sur la carte mémoire.
   Pressez CURSOR [DOWN], [F6] (MEMORY CARD) et [PAGE DOWN], dans cet ordre.



3. Déterminez ce que vous désirez transférer vers/depuis la carte.
   Sélectionnez [LOAD/SAVE TARGET] – **LIBRARY** ou **TEMPLATE** – en section supérieure à l'aide de CURSOR [UP] ou [DOWN] et réglez [F2] à [F5] sur On (affichés en négatif) ou Off. Seuls les éléments activés seront sauvegardés, chargés ou échangés.
4. Sélectionnez [COMMAND] avec CURSOR [DOWN].
5. Accomplissez la fonction.
   Sélectionnez et pressez [F5] (LOAD) ou [F6] (SAVE). Après que l'écran de confirmation soit apparu, pressez [F5] (OK) pour accomplir la fonction sélectionnée.

NOTE
Pour utiliser la fonction Scene, une carte mémoire – qui a été formatée (p.51) et sur laquelle un projet a été créé – doit être installée. Comme les réglages Automix sont sauvegardés lors de la mémorisation d'un projet, une carte doit être préparée et un nouveau projet créé sur celle-ci avant de lancer le fonctionnement de la console.

MEMO
Un ensemble de bibliothèques tel que cité ci-dessus comprend également des modèles de routages simplifiés (EZ Routing)

NOTE
Quand un ensemble de bibliothèques stocké sur une carte est chargé dans la console, il remplace les bibliothèques personnelles (User) actuellement dans la console. Un seul ensemble de bibliothèques User peut être stocké sur une carte mémoire. Cela signifie que deux cartes mémoire ou plus sont nécessaires pour la sauvegarde de plusieurs bibliothèques User.

MEMO
Le "chargement" de données de bibliothèques signifie la copie de ces données depuis la carte vers la console, et le remplacement de la bibliothèque actuelle de la console. La "sauvegarde" signifie l'écriture des données de la console sur la carte

■ Copie de sauvegarde d'une carte mémoire

Une carte mémoire peut être dupliquée à l'aide de la procédure suivante. Pour cela, une carte mémoire formatée (p.51) sur laquelle copier (la carte de destination) doit être préparée en plus de la carte mémoire servant de source à la copie.

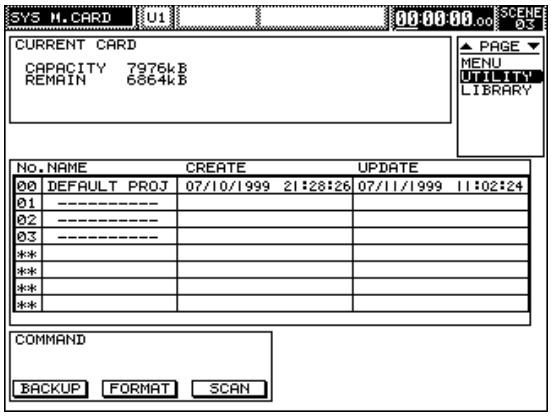
IMPORTANT

La mémoire de mixage automatisé de la console est utilisée durant le processus de duplication des cartes mémoire. Par conséquent, toutes les informations de mixage automatisé qui sont actuellement contenues dans la mémoire de la console sont effacées durant ce processus. Pour cette raison, veillez à sauvegarder préalablement le projet en cours avant de commencer la duplication.

Duplication d'une carte mémoire

1. Ouvrez le menu SYSTEM.
Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PROJECT] (identique à presser [SYSTEM]).

2. Ouvrez la page UTILITY sur la carte mémoire.
Pressez CURSOR [DOWN] et [F6] (MEMORY CARD),dans cet ordre.



3. Pressez [F1] (BACKUP).
Une fois qu'un message demandant la carte source apparaît, assurez-vous que la carte source a bien été insérée et pressez [F5] (OK). La procédure de duplication commence.

4. Après qu'un message demandant la carte de destination soit apparu, retirez la carte source, insérez la carte de destination, et pressez [F5] (OK). L'écriture de données commence. Une fois l'écriture terminée, retournez à l'étape 3 et répétez la procédure ci-dessus. La duplication est terminée quand un message "Completed" apparaît.

MEMO

Préparez une carte de destination ayant au moins la même capacité que la carte source. Si la capacité de la carte de destination est inférieure à celle de la carte source, la duplication peut être interrompue avant que toutes les données de la source aient pu être copiées

Formatage (p. 51)

MEMO

Le nombre de répétitions des étapes 3 et 4 diffèrera selon la quantité de données à sauvegarder.

NOTE

Pour annuler la procédure, pressez [F6] (CANCEL). Une fois la duplication lancée, les données préalablement stockées sur la carte de destination ne peuvent être restaurées même si vous annulez en cours le processus de duplication.

Chapitre 4 Fonctions utiles

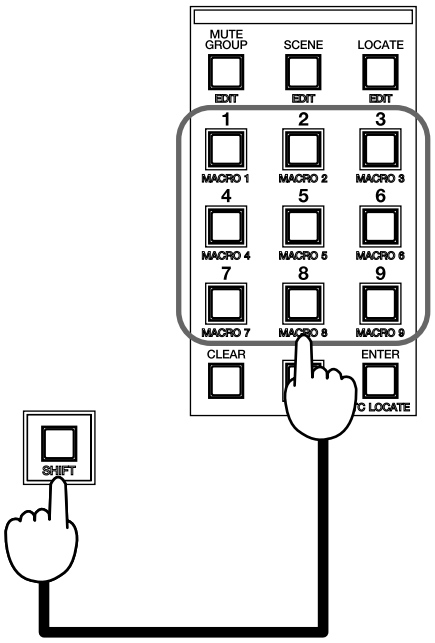
Mémorisation des écrans fréquemment utilisés (Fonction Macro)

Lorsque vous allez et venez entre écrans pour comparer et faire des réglages (par exemple en édition d'algorithmes d'effet), plusieurs étapes doivent être accomplies répétitivement. Dans ce cas, n'importe lequel des écrans peut être mémorisé comme une "Macro" pour que vous ayez juste à presser un simple bouton pour sauter directement à l'écran voulu. Comme l'écran et la position du curseur sont tous les deux stockés dans une macro, il n'est pas nécessaire de déplacer le curseur après rappel de l'écran.

■ Mémorisation d'un écran comme macro

1. Appelez l'écran désiré.
Amenez le curseur sur le paramètre le plus fréquemment utilisé.

2. Pressez un des boutons Macro – [MACRO 1] to [MACRO 9] – en tenant enfoncé [SHIFT].
La diode du bouton sélectionné s'allume pour indiquer qu'une macro a été stockée à cet emplacement.



■ Rappel d'un écran (macro)

1. Pressez un des boutons [MACRO 1] à [MACRO 9] en tenant enfoncé [SHIFT].
L'écran stocké dans la macro apparaît.

■ Effacement d'une macro mémorisée

1. En tenant enfoncés [SHIFT] et [CLEAR], pressez un des boutons [MACRO 1] à [MACRO 9].
L'indicateur du bouton dont la macro a été effacée s'éteint.

NOTE
Vous ne pouvez pas faire une mémorisation pour un bouton qui a déjà une macro enregistrée. Dans ce cas, effacez d'abord la macro avant d'en enregistrer une nouvelle.

Rappel de connexions mémorisées (Routage simplifié ou EZ Routing)

La fonction **EZ Routing** vous permet de rétablir rapidement un ensemble de connexions mémorisées. Il peut s'agir d'un modèle (Template) de connexions, ou d'une configuration de la baie de connexion virtuelle (Patchbay).

■ Modèle de routage du signal (Routing Template)

Ce type de routage simplifié rappelle instantanément un des modèles de connexion prédéfinie en interne dont chacun est conçu pour un besoin particulier. A la sortie d'usine, 9 modèles (Templates) preset sont stockés dans la console. La console peut également mémoriser 30 modèles définis par vous-même (User). Les données sauvegardées dans un modèle sont les mêmes que celles sauvegardées dans une Scene sur carte mémoire.

Sélection d'un modèle (Template)

1. Pressez [EZ ROUTING] et [F1] (TEMPLATE), dans cet ordre.
   Cela appelle l'écran template select/save.
2. Sélectionnez le modèle désiré.
   Tournez la commande V1 (SELECT GROUP) pour sélectionner **P** ("Preset") ou **U** ("User"). Puis tournez la commande V2 (SELECT NUMBER) pour sélectionner un numéro – P000 à P009 ou U000 à U029 – correspondant au nom de modèle désiré.
3. Pressez [F2] (COPY).
   Cela active les réglages du modèle qui prennent la place de réglages actuels.

MEMO

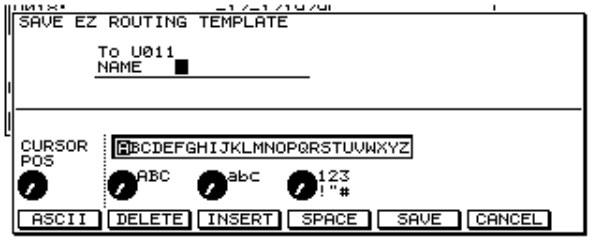
Pressez [F1] (PREVIEW) pour le faire s'afficher en négatif afin de changer temporairement les connexions internes et les remplacer par celles du modèle sélectionné; cela vous permet un pré-contrôle des nouvelles connexions. Réglez [F1] sur Off pour restaurer les réglages actuels.

NOTE

Les connexions d'origine ne peuvent plus être restaurées après cette étape, à moins qu'elles aient été sauvegardées comme modèle ou Scene.

Sauvegarde des connexions comme modèle

1. Pressez [EZ ROUTING] et [F1] (TEMPLATE), dans cet ordre.
   Cela appelle l'écran template select/save.
2. Sélectionnez un emplacement de template User dans lequel sauvegarder les connexions actuelles.
   Tournez la commande V1 (SELECT GROUP) pour sélectionner **U** ("User"). Puis tournez la commande V2 (SELECT NUMBER) pour sélectionner un numéro (000 à 029) correspondant au nom de template désiré dans l'afficheur.
3. Sauvegarder le template
   Après avoir sélectionné l'emplacement du template où vous sauvegarderez les réglages actuels, pressez [F3] (SAVE) puis [F5] (ENTER) pour exécuter la procédure. Les réglages préalablement sauvegardés dans cet emplacement sont remplacés et ne peuvent plus être rappelés.



MEMO

Pressez [F1] (PREVIEW) pour le faire s'afficher en négatif afin de pré-contrôler temporairement les connexions internes du modèle sélectionné. Réglez [F1] sur Off pour restaurer les réglages actuels que vous désirez sauvegarder.

MEMO

Pour annuler la sauvegarde, pressez [F6] (EXIT) à l'étape 3.

■ Baie de connexion virtuelle

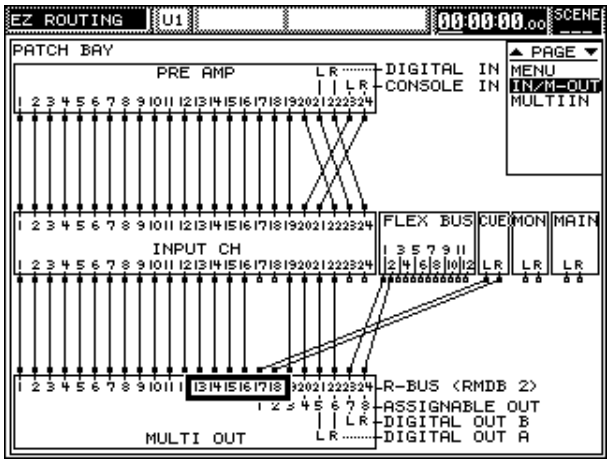
La baie de connexion virtuelle vous permet de faire les connexions entre prises d'entrée et prises de sortie assignables par connexion de câbles virtuels entre elles à l'écran. Comme cette baie de connexion virtuelle vous permet également d'établir le routage des signaux des R-BUS et canaux multi-in, la correspondance entre les pistes du magnétophone multipiste connecté en numérique (jusqu'à 24, 8 pistes x 3 enregistreurs) et les canaux multi-in 1 à 24 peut-être configurée selon vos besoins.

?

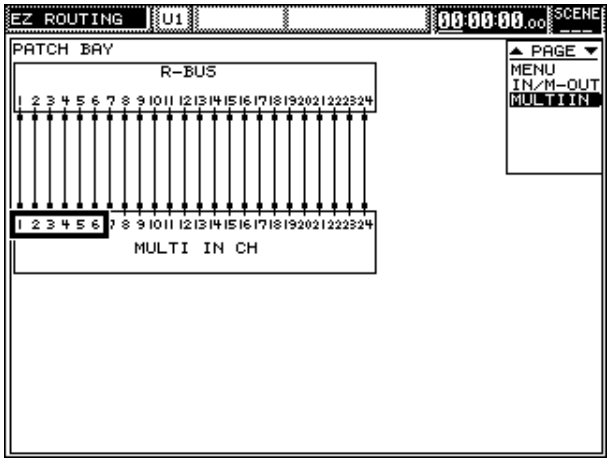
R-BUS (p. 243)

Changement de connexion à l'aide de Patchbay

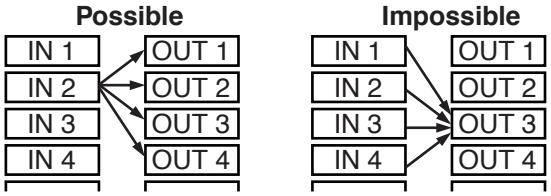
1. Pressez [EZ ROUTING] pour appeler l'écran Menu.
2. Pressez [F2] (PATCHBAY).
   Cela appelle l'écran Patchbay correspondant au canaux d'entrée.
3. Sélectionnez la connexion à régler.
   Sélectionnez les canaux d'entrée ou connecteurs de sortie par six paires à l'aide de CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT].
4. Réglez la connexion désirée.
   Tournez les commandes V& à V6 pour changer les connexions.



Pressez [PAGE DOWN] pour appeler l'écran Patchbay des canaux multi-in. Dans cet écran, les assignations des entrées multi-in (chaque entrée vers R-BUS) aux voies multi-in peut être changée.



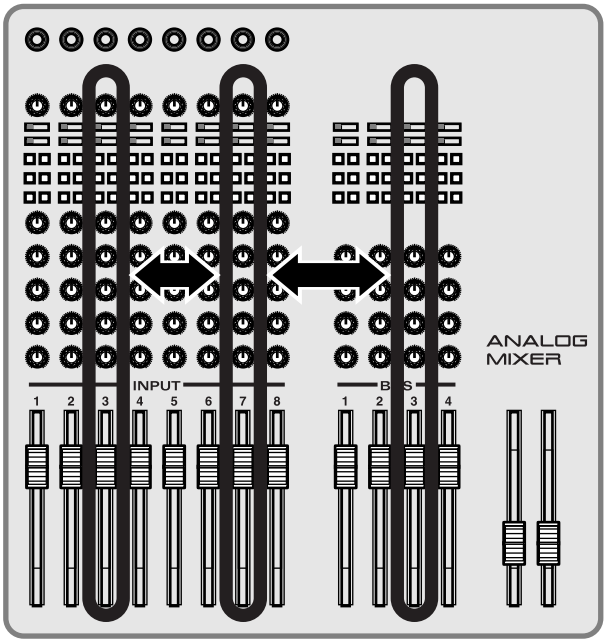
* *Pour les connexions internes utilisant la baie de connexion virtuelle, les signaux peuvent également être assignés à plusieurs destinations. Plusieurs signaux ne peuvent toutefois pas être assignés simultanément à une même destination.*



Appel direct d'un écran pour chaque voie (Quick Channel Edit)

L'Edition de voie ou "Channel edit" (CH EDIT) se réfère à l'affichage des paramètres de chaque entrée (1 - 24) des canaux multi-in ou Flex Bus à l'écran, et au chargement de leurs réglages. Cela vous permet de focaliser votre attention sur une seule voie.

Fonctionnement de CH EDIT

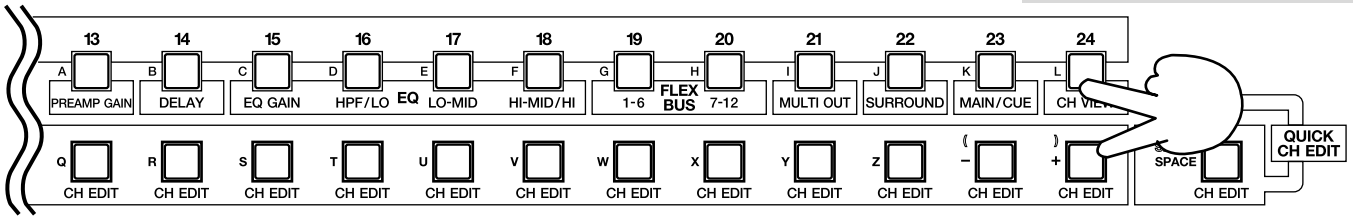


Sélectionnez une voie – une des 24 colonnes verticales de la C7200 ou l'un des 12 de la C7100 – et piloter ses paramètres à l'aide des commandes V1 à V6 ou [F1] à [F6].

1. Pressez [CH EDIT] de la voie désirée pour changer n'importe lequel de ses réglages.
   Cela appelle un des écrans de paramètre de la voie.
2. Pressez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour appeler l'écran du paramètre désiré.
3. Pressez le bouton curseur pour déplacer le curseur sur la paramètre visé.
4. Réglez une valeur en tournant les commandes V1 à V6 ou en pressant [F1] à [F6].

■ Accès direct à un écran de paramètre (Quick channel edit)

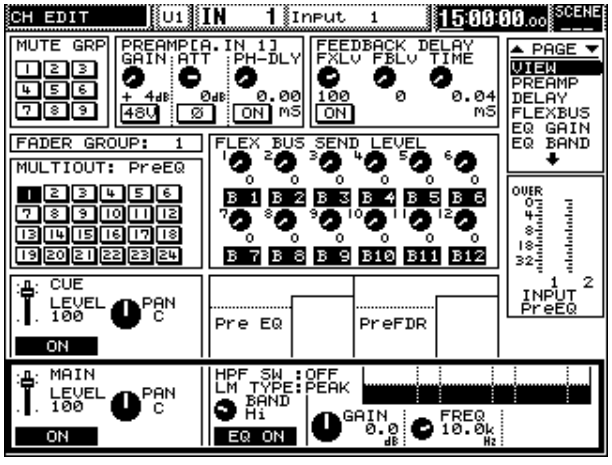
Avec [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour vous déplacer parmi les nombreux écrans de paramètre afin d'atteindre l'écran de paramètre désiré peut prendre du temps. Pour gagner du temps, vous pouvez sauter directement à certains paramètres à l'aide des boutons de statut des voies 13 à 24. En tenant enfoncé [CH EDIT] sur la voie avec laquelle vous travaillez, pressez un des boutons statut afin d'afficher l'écran du paramètre désiré.



Voie	Ecran de réglage de paramètre
13 (1)	Réglage relatif au pré-amplificateur
14 (2)	Réglage relatif au delay
15 (3)	Réglage relatif à l'égaliseur (gain)
16 (4)	Réglage relatif à l'égaliseur (plage basse, filtre passe-haut)
17 (5)	Réglage relatif à l'égaliseur (plage des medium)
18 (6)	Réglage relatif à l'égaliseur (plage haute)
19 (7)	Réglage des signaux à envoyer aux buses Flex 1 à 6
20 (8)	Réglage des signaux à envoyer aux buses Flex 7 à 12
21 (9)	Réglage relatif aux sorties MULTI OUT
22 (10)	Réglage relatif à la sortie de l'effet surround
23 (10)	Réglage des signaux envoyés aux buses principal/Cue
24 (12)	Ecran de liste des paramètres de voie

* *Le nombre donné entre paranthèses est celui valable lorsqu'une console VM-C7100 est utilisée.*

Exemple: [CH EDIT] + [CH VIEW]



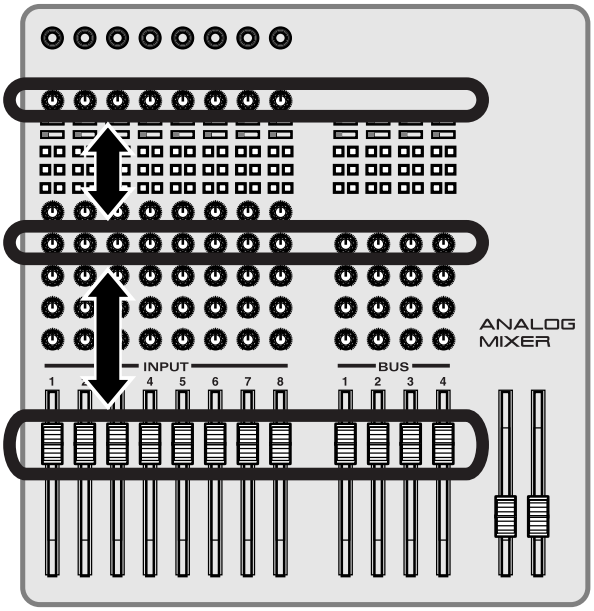
MEMO

L'écran CH EDIT VIEW permet de régler tous les paramètres de voie allant du niveau de transmission aux canaux de sortie respectifs, pré-ampli et Feedback Delay, tout cela simultanément.

Réglages simultanés de paramètres sur plusieurs voies (PARAM VIEW on Fader)

Quand des paramètres tels que niveau, panoramique et quantité de signal envoyé au Bus Flex doivent être réglés, les valeurs de ces paramètres pour toutes les voies peuvent s'afficher simultanément. Cet affichage est appelé "parameter view on fader". Cette vue est utile lorsque les réglages d'un même paramètre pour plusieurs voies doivent être faits simultanément.

Fonctionnement de [PARAM VIEW on Fader]



Vous permet de visualiser les réglages d'un paramètre pour toutes les voies simultanément, en pilotant leurs valeurs par emploi des faders de voie de la console.

Choix d'un paramètre à changer

Pressez n'importe lequel des boutons numérotés sous [PARM VIEW on Fader] pour visualiser le paramètre qui lui correspond dans la section de paramètre actuellement sélectionné. Comme les types de paramètres diffèrent dans chaque section, l'écran peut ne pas changer lorsqu'un bouton numéroté est pressé.

Réglage de paramètre sous PARAM VIEW on Fader

SECTION (ligne de signal)	CH LEV	CH PAN	CUE LEV	CUE PAN	PREAMP GAIN	SURROUND DEPTH	FLEX BUS envoi à 1–12	AUTRES PARAMETRES
INPUT	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
MULTI IN	OUI	OUI	OUI	OUI	---	OUI	OUI	OUI
FADER GROUP	OUI	---	---	---	---	---	---	---
FLEX BUS 1–12	OUI	OUI	OUI	OUI	---	OUI	OUI	OUI
MIDI	OUI	OUI	---	---	---	---	---	OUI
MULTI OUT	OUI	---	---	---	---	---	---	---

[OTHER PARAMETERS A]/[OTHER PARAMETERS B]

Régle l'égaliseur ou le delay.
Pour sélectionner un paramètre, amenez le curseur au bas de l'écran, tournez la commande [V1] pour sélectionner le paramètre visé et pressez [F1] (SET).

[FLEX BUS 1 à 6]/[FLEX BUS 7 à 12]

Détermine les signaux devant être envoyés aux bus Flex 1 à 12.

- PAN: position du son
- LEVEL (niveau)
- BUS SEND: active/désactive l'envoi du signal à un bus Flex.

NOTE

La commande de panoramique est inactive quand aucun bus Flex n'est lié. Pour comprendre la liaison des bus Flex, référez-vous en p. 102.

NOTE

Quand les bus Flex sont liés, changer le réglage de paramètre de l'un d'entre eux change le réglage du même paramètre pour l'autre.

[PREAMP GAIN]

Règle le pré-amplificateur.

- GAIN: gain du pré-amplificateur analogique
- PHANTOM: fournit ou non l'alimentation phantom ou microphone.

[CH PAN]/[CH LEVEL]

Détermine les signaux devant être envoyés au bus stéréo principal.

- PAN: position du son
- LEVEL
- MAIN SEND: envoie ou non des signaux au bus stéréo principal.

NOTE

Le même écran apparaît après que [CH PAN] ou [CH LEVEL] soit pressé. Après que [CH PAN] soit pressé, toutefois, la valeur de panoramique peut être réglée à l'aide d'un fader.

[SURROUND DEPTH]

Détermine l'amplitude de l'effet surround.

- PAN: direction du son (droite/gauche)
- DEPTH: direction du son (haut/bas)
- MAIN SEND: envoie ou non des signaux à la voie principale.

[CUE PAN]/[CUE LEVEL]

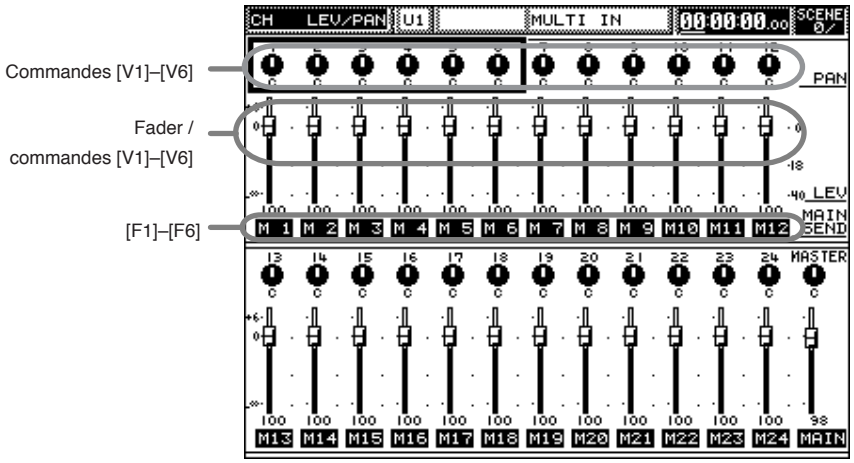
Détermine les signaux devant être envoyés au bus Cue.

- PAN: position du son
- LEVEL
- CUE SEND: envoie ou non des signaux au bus Cue.

NOTE

Le même écran apparaît après que [CUE PAN] ou [CUE LEVEL] soit pressé. Après que [CUE PAN] soit pressé, toutefois, le panoramique de Cue peut être réglé à l'aide d'un fader.

Comment régler les paramètres



Dans la plupart des cas, le curseur est déplacé jusqu'au paramètre désiré et les commandes [V1] à [V6] servent à changer le réglage du paramètre sélectionné. En plus de cela, les paramètres peuvent être réglés à l'aide des faders dans les écrans "parameter view on fader" pour que plus d'un paramètre de plusieurs canaux puissent être ajustés simultanément. Pour régler les commutateurs tels que BUS SEND et MAIN SEND, le curseur est déplacé jusqu'au paramètre visé et il faut presser [F1]à [F6].

Séparation de l'écran et du statut des faders

Lorsque vous changez d'écran, les réglages de fader changent également. Lorsque vous ajustez simultanément le niveau des signaux analogiques et numériques reçus via l'R-BUS, les écrans peuvent ne pas avoir à être commutés répétitivement, puisque les deux ne peuvent être affichés simultanément. Pour résoudre ce problème, réglez [on Display] sur On pour séparer le statut d'écran du statut de fader. Cela permet au statut d'écran d'être commuté avec celui des faders quand [on Display] est activé (On). Cela vous permet également d'ajuster les niveaux d'entrée analogique à l'aide des commandes [V1] à [V6] de l'écran, et les niveaux d'entrée numériques à l'aide du fader.

MEMO

Les statuts de fader de MULTI IN et INPUT peuvent être échangés en utilisant [FLIP] (uniquement avec la console VM-C7200).

Chapitre 5 Procédure de mixage 1 (Canal d'entrée)

Il y a deux types de canaux d'entrée différents pour amener l'audio au système :

- Les canaux d'entrée INPUT traitent les signaux standard de microphone, ligne et audio-numériques.
- Les canaux MULTI IN traitent l'audio venant de magnétophones multipistes numériques branchés dans un connecteur optionnel R-BUS. La carte d'extension d'entrée/sortie VM-24E, qui s'acquiert séparément, ajoute 24 canaux d'entrée et sortie R-BUS numériques à votre système.

Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez éditer. La procédure d'édition générale et l'écran de configuration de canal est similaire pour les deux types d'entrées.

Canal de base par canal d'entrée

Pour configurer un canal d'entrée, pressez le bouton [CH EDIT] du canal. Quand vous pressez le bouton [CH EDIT] d'un canal ou d'une voie, son écran de configuration s'affiche.

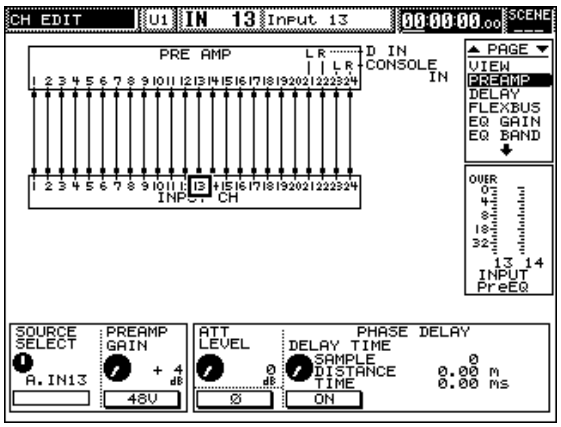
■ Sélection de la source sonore d'un canal d'entrée

Vous pouvez sélectionner la source du signal d'un canal d'entrée parmi plusieurs options appropriées.

Sélection de la source d'entrée d'un canal

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type de canal que vous désirez configurer.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] du canal correspondant.
3. Pressez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour afficher la page PREAMP du canal.

● Vous pouvez directement sauter à cet écran en pressant le bouton PREAMP GAIN STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie.



4. Vous pouvez sélectionner la source désirée en tournant la commande V1 (SOURCE SELECT).

Pour les canaux d'entrée, vous pouvez sélectionner:

- Entrées micro (MIC) ou ligne (LINE) 1 à 20 sur un processeur VM-7200 ou entrées (INPUT) 1 à 10 sur un processeur VM-7100.
- DIGITAL A/B. Pour choisir DIGITAL IN A ou DIGITAL IN B, suivez la procédure en p. 32.
- Entrée CONSOLE, L ou R. Ce sont les prises d'entrée gauche et droite à l'arrière de la console.

Pour les canaux multi-in, vous pouvez sélectionner :

- Entrées R-BUS 1 à 24. Ces choix ne sont possibles qu'avec l'option VM-24E, installée.

■ Gain, alimentation phantom, phase et atténuateur

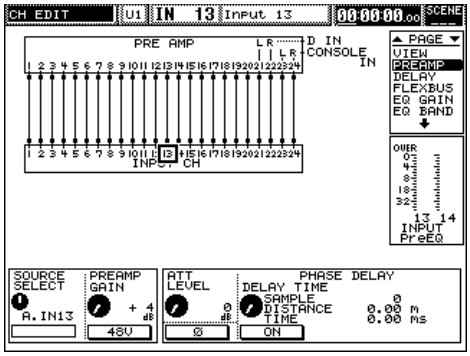
Différents réglages sont disponibles pour le préamplificateur analogique de la section d'entrée de chaque canal. Ils comprennent :

- Gain (non disponible quand DIGITAL A/B est sélectionné comme source d'entrée)
- Alimentation phantom (non disponible quand DIGITAL A/B est sélectionné comme source d'entrée)
- Inversion de phase
- Niveau d'atténuation numérique

? Phase (p. 242)
Alimentation phantom (p. 242)
Atténuateur (p. 232)

Réglage du pré-amplificateur analogique d'un canal d'entrée

1. Pressez [INPUT] dans la zone SECTION.
2. Pressez [CH EDIT] du canal désiré.
3. Sélectionnez la page PREAMP à l'aide des boutons PAGE UP/PAGE DOWN.



● Vous pouvez sauter directement à cet écran en pressant le bouton PREAMP GAIN STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] du canal.

4. Ajustez les réglages selon vos désirs.

GAIN: Tournez la commande V2 (GAIN) pour adapter le gain d'entrée du pré-ampli au niveau de sortie du microphone ou de tout autre appareil audio connecté (+4 à -64 dB).

PHASE: Pressez [F3] pour commuter On ou Off la fonction d'inversion de phase, selon vos besoins. Quand l'inversion de phase est active, le paramètre PHASE s'affiche en négatif à l'écran.

ALIMENTATION PHANTOM: Pressez F2 (48V) pour alterner entre activation (en négatif) et désactivation. L'alimentation phantom ne doit être activée que lorsque ce canal reçoit un signal d'un appareil nécessitant une alimentation phantom.

ATTENUATEUR: Tournez la commande V3 (ATT) pour régler le niveau d'atténuation d'entrée, de +6 à -4 dB. L'atténuation est la diminution du niveau du signal entrant. Commencez par régler l'atténuateur à 0 dB pour ne pas effectuer d'atténuation. Si une distorsion se produit quand vous amplifiez les fréquences du signal à l'égalisation, ajustez le réglage de l'atténuateur pour réduire le niveau du signal jusqu'à ce que toute distorsion soit éliminée.

Vous pouvez également accéder à ces paramètres en pressant [CH VIEW] avec [CH EDIT] (p. 63).

MEMO
Il y a plusieurs raisons pour vouloir inverser la phase du signal d'un canal. Vous pouvez faire cela lorsque les signaux de deux microphones utilisés sur le même instrument s'annulent mutuellement par opposition de phase – dans ce cas, vous désirerez inverser la phase de l'un des signaux. Vous pouvez également vouloir corriger la phase d'un signal qui a déjà eu sa phase inversée en raison d'une erreur de câblage

Réglage de pré-ampli ou d'alimentation phantom dans le mode PARAM VIEW on Fader

1. Pressez [PREAMP GAIN] dans la zone PARAM VIEW on Fader.
2. Réglez le gain de pré-ampli de chaque canal à l'aide de son fader. Vous pouvez également régler le gain de pré-ampli à l'aide de 6 canaux simultanément à l'aide du curseur et des commandes V1 à V6.
3. Amenez le curseur sur le canal désiré et activez ou désactivez son alimentation phantom avec [F1] à [F6]. Quand celle-ci est activée, ce paramètre s'affiche en négatif.

■ Correction du temps de retard d'un signal (PHASE DELAY)

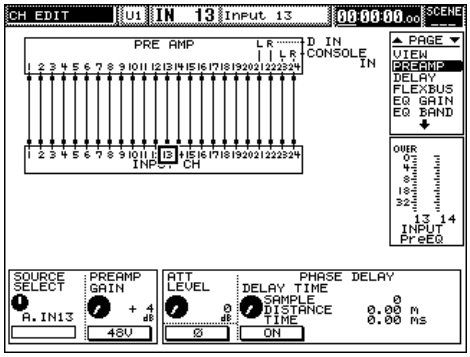
Une entrée de canal peut être retardée pour corriger des problèmes de phase entre ce signal et celui des autres canaux. Si vous désirez utiliser plusieurs microphones sur un même instrument (ou une autre source), il peut y avoir une différence de temps pour le trajet du son de chaque microphone – il faut environ 3 msec. au son pour faire un mètre entre l'instrument et le microphone. Lorsque vous mélangez les signaux venant du microphone, vous pouvez noter la perte de différentes fréquences dans le signal composite en raison de différences de phase entre les microphones. Vous pouvez solutionner de tels problèmes en retardant les signaux des microphones placés plus proches de l'instrument pour que ces signaux arrivent en même temps que ceux des microphones placés plus loin

● Quand la fonction PHASE DELAY est utilisée, l'original, c'est-à-dire le son non retardé n'est pas entendu – seul le signal retardé est utilisé.

Réglage du retard (PHASE DELAY) d'un canal

1. Pressez et sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.
2. Pressez [CH EDIT] pour le canal désiré.
3. Sélectionnez la page PREAMP à l'aide de [PAGE UP]/[PAGE DOWN].

● Vous pouvez sauter directement à cet écran en pressant le bouton PREAMP GAIN STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] du canal.



4. Réglez PHASE DELAY sur On pour activer un retard. Pressez [F4] (ON). Quand PHASE DELAY est activé, le paramètre s'affiche en négatif.

   Réglez le delay utilisé à l'aide de la commande V4. PHASE DELAY se mesure en échantillons (Samples), soit la plus petite unité de temps du système. Selon la fréquence d'échantillonnage, un sample vaut :

   - à 48 kHz, un sample vaut environ 0.021 ms.
   - à 44.1 kHz un sample vaut environ 0.023 ms.

   * *Le paramètre PHASE DELAY agit en conjonction avec le paramètre FEEDBACK DELAY qui permet également de retarder le signal d'un canal. Ensemble, leur temps de retard ne peut pas excéder un total de 14 400 samples.*

   Le réglage en cours est affiché en terme de distance exprimée en mètres par rapport à la source sonore. Le réglage est aussi affiché en temps (TIME) exprimé en millisecondes, le calcul se basant sur la fréquence d'échantillonnage actuelle.

?

Fréquence d'échantillonnage (p.244)

MEMO

La valeur DISTANCE est calculée sur la base d'une vitesse du son dans une atmosphère normale à 20°C. Vous pouvez tournez [V4] en tenant enfoncé [SHIFT] pour vous déplacer rapidement au travers de la plage de réglage du delay. Vous pouvez également accéder au paramètre PHASE DELAY en pressant [CH VIEW] avec le bouton [CH EDIT] du canal (p. 63).

Réglage On/Off de niveau d'envoi (SEND LEVEL) et de panoramique (PAN) pour une voie ou canal

Les signaux peuvent être envoyés par chaque voie vers le mixage stéréo principal ou le bus Cue. Vous pouvez visualiser SEND LEVEL et PAN pour toutes les voies simultanément et utilisez les faders ou les commandes V1 à V6 pour les ajuster. Les signaux envoyés par les voies aux bus Flex peuvent être réglés de la même façon. Pour visualiser et changer les valeurs ON/OFF, SEND LEVEL et PAN de plusieurs voies simultanément, utilisez PARAM VIEW on Fader. Pour régler un paramètre SEND LEVEL ou PAN d'une voie vers le mixage principal, par exemple, suivez les étapes suivantes :

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.
2. Pressez [CH LEVEL] (ou [CH PAN]) dans la zone PARAM VIEW on Fader.
3. Utilisez le fader de chaque voie pour régler SEND LEVEL (ou PAN) de la voie devant être envoyé au mixage stéréo principal.
   Les autres boutons – pressés avec [SHIFT] dans certains cas – de la zone PARAM VIEW on Fader sélectionne et affiche différents paramètres de voie que vous pouvez réglez à l'aide des faders.

   Si vous préférez, vous pouvez utiliser le mode d'édition de voie (CHANNEL EDIT) pour afficher et ajuster de multiples paramètres d'une même voie, notamment la commutation ON/OFF, SEND LEVEL, PAN et autres paramètres.
   La section suivante décrit comment régler les paramètres d'une voie à l'aide du mode CHANNEL EDIT.

? Voir p.64 pour en savoir plus sur PARAM VIEW on Fader.

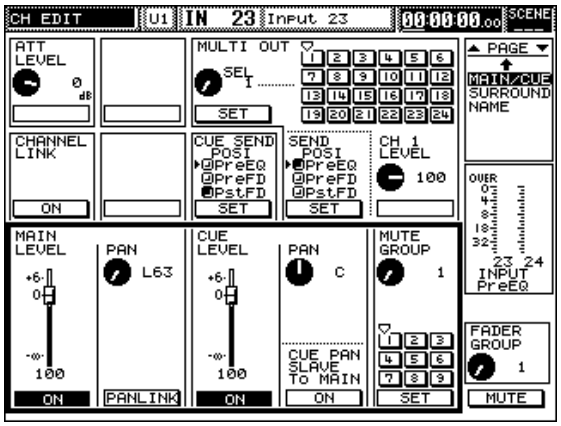
? PAN (p. 241)

■ SEND LEVEL et PAN vers le mixage principal et le bus Cue.

Réglage de SEND LEVEL et PAN d'une voie en mode CHANNEL EDIT :

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
3. Sélectionnez la page MAIN/CUE à l'aide de [PAGE UP]/[PAGE DOWN].

● Vous pouvez sauter directement à cet écran en pressant le bouton de statut MAIN CUE tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] du canal.



4. Si l'écran que vous visualisez n'est pas le même que celui représenté ci-dessus, faites défiler l'écran à l'aide des boutons UP/DOWN jusqu'à l'obtention de cet écran.

5. Réglez SEND LEVEL et PAN de la voie vers le mixage principal en ajustant:

- SEND LEVEL à l'aide de V1 (MAIN LEVEL). SEND LEVEL peut être réglé sur toute valeur de -∞ à +6 dB.
- PAN à l'aide de V2 (MAIN PAN). PAN peut être réglé de L63 (extrême gauche) à R63 (extrême droite).

En mode CHANNEL EDIT, vous pouvez également régler deux autres paramètres qui affectent l'envoi du signal de la voie au mixage principal:

- SEND ON/OFF —détermine si le signal de la voie est envoyé ou non au mixage principal. Pressez [F1] (ON) — quand le signal de la voie est envoyé au mixage principal, le paramètre s'affiche en négatif.
- PAN LINK— des voies adjacentes peuvent être associées en stéréo selon des couples impairs/pairs — voies 1 et 2, voies 3 et 4, voies 5 et 6, etc. Quand des voies sont ainsi liées, elles sont verrouillées ensemble avec leur position de panoramique actuelle en une seul image stéréo. Si vous montez ou diminuez le réglage PAN de l'une des voies, la totalité de l'image stéréo sera décalée vers la gauche ou la droite de façon correspondante. Pour ainsi lier deux voies, pressez F2 (PANLINK). Quand PAN LINK est actif, le paramètre est en négatif.

6. Réglez SEND LEVEL et PAN de la voie vers le bus Cue en ajustant :

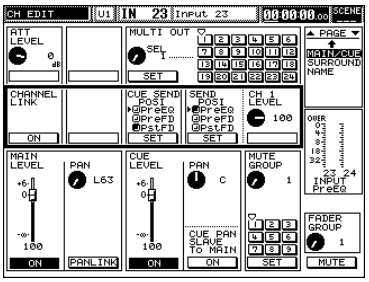
- SEND LEVEL à l'aide de V3 (CUE LEVEL). SEND LEVEL peut être réglé sur toute valeur de -∞ à +6 dB.
- PAN à l'aide de V4 (CUE PAN). PAN peut être réglé de L63 (extrême gauche) à R63 (extrême droite).

En mode CHANNEL EDIT, vous pouvez également régler deux autres paramètres qui affectent l'envoi du signal de la voie au bus Cue:

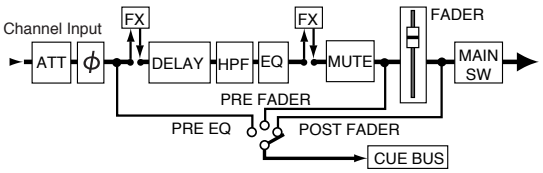
- SEND ON/OFF —détermine si le signal de la voie est envoyé ou non au bus Cue. Pressez [F1] (ON) — quand le signal de la voie est envoyé au bus Cue, le paramètre s'affiche en négatif.
- PAN SLAVE— Quand ce paramètre est activé – affiché en négatif – le réglage PAN du bus Cue est automatiquement fixé sur la même valeur que le réglage PAN du mixage principal. Pressez [F4] CUE PAN SLAVE To MAIN pour commuter cet asservissement On ou Off.

Commutation du point d'envoi au bus Cue

Vous pouvez sélectionner le point dans la voie depuis lequel le signal sera envoyé au bus Cue. Pour cela, retournez à l'étape 6 ci-dessus, pressez CURSOR [UP] et sélectionnez le groupe de paramètres du milieu. Tournez la commande V3 (CUE SEND POSI) et [F3] (SET) pour choisir parmi une sélection d'emplacements lors du trajet du signal.



Lorsque vous tournez la commandeV3 (CUE SEND POSI), le réglage passe par PreEQ (avant égalisation) vers PreFD ("PRE FADER") et PstFD ("POST FADER"). Quand vous avez choisi le point désiré, pressez [F3] (SET) pour confirmer votre sélection.

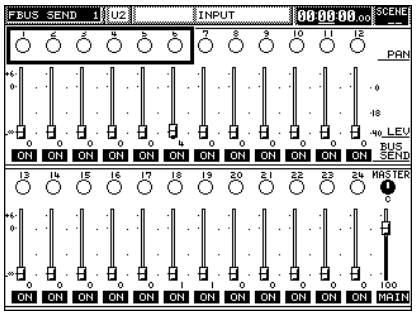


■ Réglage du niveau et du point d'envoi d'une voie vers les bus Flex

● PARAM VIEW on Fader vous permet de visualiser et de régler le niveau d'envoi à un bus Flex particulier depuis toutes les voies, simultanément.

Préparation au réglage des niveaux d'envoi aux bus Flex à l'aide PARAM VIEW on Fader

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.
2. Pressez un des boutons FLEX BUS 1 à 6 dans PARAM VIEW on Fader pour choisir le bus Flex auquel vous désirez envoyer le signal d'une ou plusieurs voies. Pour choisir parmi les bus Flex 7-12, pressez FLEX BUS [1] à [6] en tenant enfoncé [SHIFT].



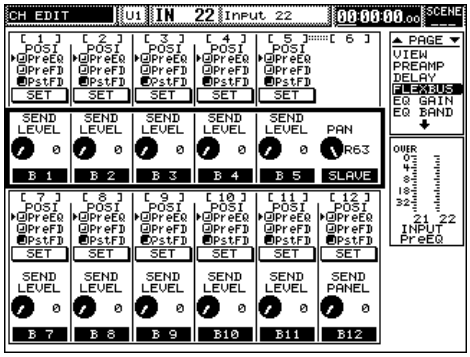
3. Utilisez le fader de chaque voie pour envoyer la quantité de signal désirée de cette voie vers le bus Flex affiché. Si vous ne désirez pas envoyer le signal d'une voie au bus Flex affiché, baissez complètement le fader.

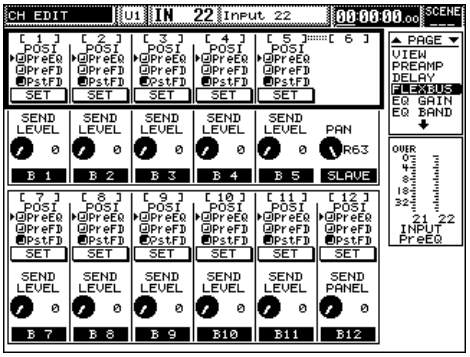
● Si vous préférez, vous pouvez utiliser CH EDIT pour régler le niveau d'envoi d'une seule voie à tous les bus Flex et choisir un endroit au cours du trajet du signal de la voie depuis lequel le signal sera envoyé – simultanément.

Préparation au réglage d'envoi vers le bus Flex à l'aide du mode CHANNEL EDIT

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionnez l'écran FLEX BUS.

● Vous pouvez accéder à cet écran en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie et en pressant [FLEX BUS] (bouton STATUS).





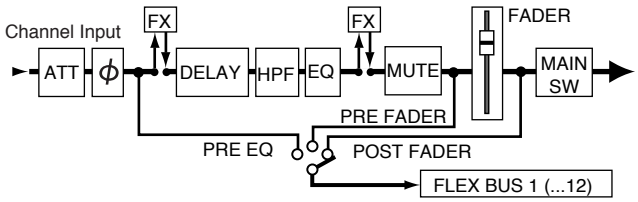
4. Avec CURSOR [UP]/[DOWN], sélectionnez le premier groupe de 6 bus Flex comme indiqué dans le schéma de gauche (bus Flex 1 à 6).
5. Activez l'envoi (SEND) de la voie vers n'importe lequel des 6 premiers bus Flex en pressant [F1] à [F6]. Cela commute On et Off l'envoi vers le bus Flex – quand l'envoi est ainsi activé, B1, B2... s'affiche en négatif.
6. Réglez le niveau d'envoi de la voie à chaque bus Flex en tournant la commande V1 à V6 correspondante.

NOTE

Dans cette capture d'écran, les bus Flex 5 et 6 sont liés en stéréo, aussi sont-ils compris comme un seul envoi vers un bus Flex stéréo. Quand les bus Flex sont liés en stéréo, la commande V associée au bus Flex de plus haut numéro – dans ce cas V6 pour le bus Flex 6 – agit comme une commande PAN pour régler le panoramique général de la perte de bus Flex, de L63 à R63. Si vous le désirez, vous pouvez régler le panoramique des bus Flex pour qu'il soit le même que celui de l'envoi de voie vers le mixage stéréo principal. Pour cela, activez la fonction d'asservissement de panoramique en pressant le bouton F du bus Flex de plus haut numéro – dans la capture d'écran, cela serait F6 pour le bus Flex 6. Quand le panoramique de la paire de bus Flex suit le panoramique du mixage principal de la voie, SLAVE s'affiche en négatif.

7. Choisissez le point dans le trajet du signal de la voie depuis lequel se fera l'envoi vers le bus Flex.

Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner la zone représentée dans le schéma sur la droite, puis utilisez les commandes [V1] à [V6] pour sélectionner le point désiré. Vous pouvez choisir PreEQ, PreFD (Pre Fader) ou PstFD (Post Fader). Confirmez vos choix avec [F1] à [F6] (SET).



NOTE

Pour ajuster l'envoi aux bus Flex 7-12, sélectionnez le second groupe de bus Flex dans l'étape 4 ci-dessus.

■ Panoramique (PAN) et profondeur (DEPTH) pour l'emploi du SURROUND

Ce système supporte le son surround en trois formats: 2+2, 3+1 et 3+2+1. Le son surround permet à des signaux d'être positionnés dans un champ sonore bidimensionnel, gauche/droite/arrière/avant. Vous pouvez régler la position surround de chaque voie, ou "panoramique surround".

Pour configurer le panoramique surround, commencez par activer la fonction surround en écran SYSTEM SURROUND (p. 91) et sélectionnez un format au mode surround.

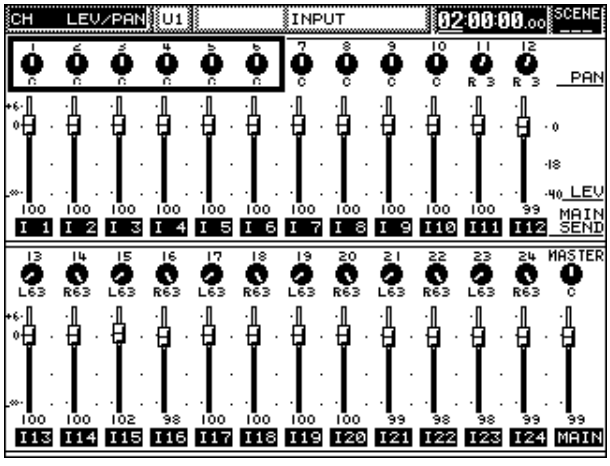
MEMO

A l'aide de PARAM VIEW on Fader, vous pouvez régler le panoramique surround (position droite/gauche) et la profondeur (position arrière/avant) de plusieurs voies à l'aide d'un fader ou des commandes V1 à V6.

Réglage du panoramique surround à l'aide PARAM VIEW on Fader

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.

2. Pressez [CH PAN] dans PARAM VIEW on Fader.



3. Réglez la position gauche/droite pour chaque voie à l'aide de son fader.

4. Pressez [PREAMP GAIN] dans PARAM VIEW on Fader en tenant enfoncé [SHIFT] et sélectionnez SURROUND DEPTH.

5. Réglez la position arrière/avant de chaque voie à l'aide de son fader.

- Vous pouvez visualiser un affichage graphique de vos réglages de panoramique surround depuis la page SURROUND en mode CHANNEL EDIT (p. 74).

NOTE

Quand SURROUND PAN SLAVE est commuté sur Off en écran SYSTEM SURROUND (p. 91), [CH PAN] ne peut pas servir au réglage du panoramique surround.

● En page SURROUND du mode d'édition de voie, vous pouvez visualiser les panoramiques surround de chaque voie graphiquement. Vous pouvez également régler le panoramique surround de chaque voie en conjonction avec sa voie adjacente et ajuster son niveau de sortie depuis son écran.

Réglage du panoramique surround en mode CHANNEL EDIT

* *La capture d'écran ci-dessous montre un exemple de surround avec système 3+2+1 sélectionné. Si le système 2+2 ou 3+1 est sélectionné, un espace vierge s'affiche pour les canaux de sortie (bus Flex) non utilisés.*

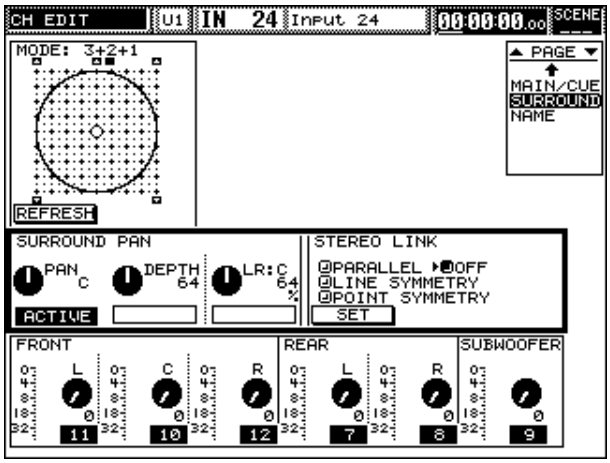
● Vous pouvez rapidement accéder à cet écran en pressant le bouton SURROUND STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie.

1. Pressez et sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée que vous désirez configurer.

2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.

3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page SURROUND.

4. A l'aide de CURSOR [UP]/[DOWN], sélectionnez la zone voulue dans l'écran (SURROUND PAN et STEREO LINK).



● Dans le graphique affiché, la position surround pour la voie est représentée par un rond blanc. Si des nouveaux réglages de PAN et DEPTH entraînent le déplacement de ce rond blanc, une ombre correspondante à la position originelle reste affichée. Pour effacer cette ombre, pressez CURSOR [UP] puis [F1] (REFRESH).

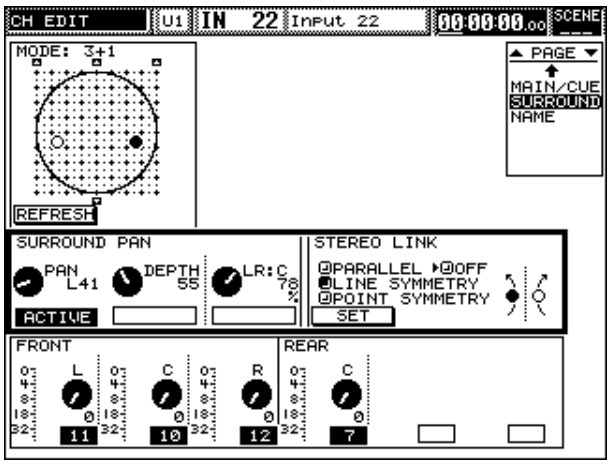
5. Réglez la position gauche/droite de la voie à l'aide de la commande V1 (PAN) et la position arrière/avant à l'aide de la commande V2 (DEPTH).

6. Réglez la balance désirée entre les enceintes de façade de votre système surround (enceinte centrale : gauche (L) et droite (R)) à l'aide de la commande V3 (LR : C).

Vous pouvez régler la balance – exprimée en pourcentage – entre les enceintes droite et gauche de votre système surround en mode 3+1 ou 3+2+1.

Quand vous utilisez le surround, les canaux d'entrée adjacents pairs/impairs peuvent être liés et traités comme une paire stéréo.

● Dans le graphique affiché, la position de la voie à laquelle la voie actuellement sélectionnée est associée s'affiche comme un rond noir.



Liaison d'une voie à son partenaire adjacent (impair/pair)

1. Amenez le curseur sur STEREO LINK à l'écran.
   Suivez les étapes 1 à 4 de la section précédente "Réglage du panoramique surround en mode CHANNEL EDIT" pour amener le curseur sur STEREO LINK.

2. Utilisez la commande V4 pour sélectionner la méthode de liaison désirée.

   OFF: Pas de liaison.

   PARALLEL: Le positionnement de la paire ainsi liée est réglé en préservant la position relative des deux voies l'une par rapport à l'autre.

   LINE SYMMETRY: Les canaux liés sont positionnés en symétrie horizontale par rapport à la ligne centrale verticale.

   POINT SYMMETRY: Les canaux liés sont localisés selon une symétrie axiale par rapport au point central.

   Vous pouvez régler le niveau de sortie du bus Flex utilisé pour une sortie surround indépendamment des réglages SURROUND, PAN et DEPTH. Cela vous permet de faire de fins réglages de finition.

Réglage fin de la balance de sortie de niveau surround

1. Appelez la page SURROUND en mode CHANNEL EDIT.
   Suivez les étapes 1 à 3 pour "Réglage du panoramique surround en mode CHANNEL EDIT" (p.74 afin d'afficher l'écran SURROUND;

2. Utilisez CURSOR [DOWN] pour sélectionner FRONT, REAR et SUBWOOFER.

3. Faites le réglage fin désiré du niveau à l'aide des commandes V1 à V6.
   L'affichage indique le numéro de bus Flex et l'enceinte associée à chaque commande.

   * *Vous pouvez temporairement désactiver la sortie d'un bus Flex et pressant le bouton F1 à F6 correspondant.*

   Tourner les commandes V1 à V6 peut entraîner un positionnement surround incompatible avec les réglages de la section SURROUND PAN de l'afficheur (PAN, DEPTH et LR:C) et le graphique surround affiché. Si cela se produit, "ACTIVE" se commute automatiquement sur Off dans l'écran.

   Quand vous activez MIDI JOYSTICK CONTROL dans l'écran SYSTEM SURROUND (p. 91), vous pouvez accomplir un panoramique surround à l'aide d'un joystick MIDI.Ce joystick pilotera la voie pour laquelle [CH EDIT] a été dernièrement pressé. Vous pouvez utiliser le joystick même lorsqu'un écran autre que l'écran SURROUND est affiché.

■ Réglage des voies de sortie directe

Les signaux de canaux d'entrée 1 à 24 peuvent être directement envoyés aux sorties multi-out correspondantes. Dans ce cas, les signaux envoyés aux canaux multi-out 17 à24 sont également envoyés respectivement aux sorties ASSIGNABLE OUT 1 à 8. Cela rend possible l'accès direct aux signaux analogiques depuis les canaux d'entrée.

Il est également possible d'envoyer le signal d'un canal d'entrée à plusieurs canaux multi-out simultanément. Notez toutefois que de multiples canaux d'entrée ne peuvent pas être directement envoyés à une seule sortie multi-out. Chaque canal déjà utilisé est affiché comme une ligne brisée. La connexion directe aux canaux multi-out n'est pas possible.

MEMO

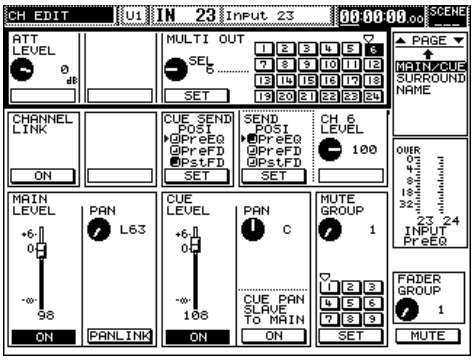
Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner SURROUND PAN, puis pressez [F1] (ACTIVE) pour réactiver le surround. Cela annule tout réglage fin problématique fait au bus Flex, afin que le réel son surround corresponde à nouveau aux valeurs affichées.

● Le système accepte l'utilisation du joystick MCS PANNER de J. L. Cooper, qui peut être connecté à la prise MIDI IN de la console.

● Les signaux envoyés aux canaux multi-out 21 à 22 sont également envoyés en DIGITAL OUTPUT A (L, R). Les signaux envoyés aux canaux multi-out 23 à 24 sont également envoyés en DIGITAL OUPUT B (L, R).

Préparation de l'envoi de canaux d'entrée aux multi-out en mode CHANNEL EDIT

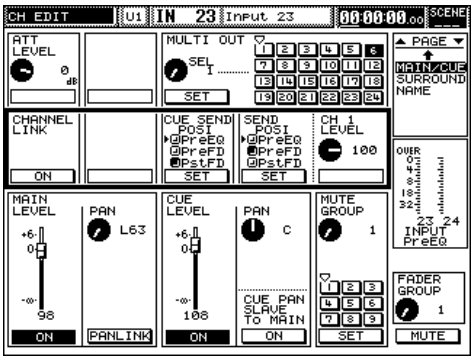
1. Pressez [INPUT] en zone SECTION.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page MAIN/CUE.
   Vous pouvez accéder à cet écran en pressant le bouton [MAIN/CUE] STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
4. Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner les paramètres dans la section supérieure.



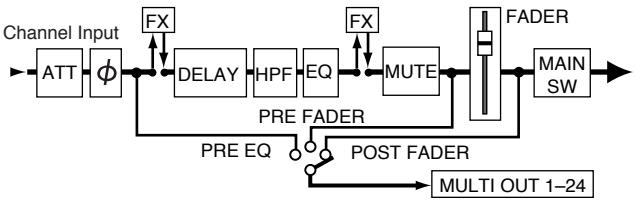
5. Sélectionnez le canal de sortie vers lequel vous désirez envoyer le signal du canal entrant.
   Sélectionnez la sortie MULTI-OUT désirée avec la commande V1 (MULTI OUT SEL) puis pressez [F3] (SET) pour confirmer votre choix.

Réglage du niveau du point d'envoi vers une sortie MULTI OUT

Pour régler **SEND LEVEL to MULTI OUT** à l'aide de V5 (LEVEL), suivez l'étape 5 ci-dessus et pressez CURSOR [DOWN] pour sélectionner les paramètres en section moyenne. Cela vous permet de choisir le point dans le trajet du signal de la voie depuis lequel ce signal sera envoyé à la sortie MULTI OUT sélectionnée.



Tournez la commande [V4] (SEND POSI) pour sélectionner PreEQ, PreFD (Pre Fader) ou PstFD (Post Fader). Pressez [F4] (SET) pour confirmer votre sélection.



MEMO

On peut également accéder aux réglages suivants pour toutes les voies à la fois en pressant [MULTI OUT] dans la zone SECTION et en pressant [CH EDIT] pour la sortie multi-out que vous désirez configurer (p. 93).

MEMO

Vous pouvez presser [F3] à nouveau pour annuler votre sélection de sortie si vous le désirez.

Commutation du statut d'une voie

Le bouton STATUS au dessus de chaque fader commute le statut du canal d'entrée correspondant. Le bouton STATUS peut changer les 4 éléments suivants :

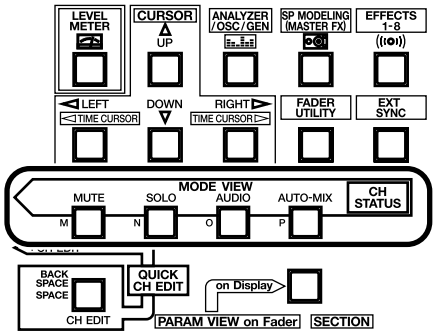
Mute: S'il est activé, il rend muette la voie.

Solo: S'il est activé, il isole le signal de cette voie, rendant muettes les autres voies.

Audio: Commute le statut de piste des appareils d'enregistrement externes connectés.

Auto-mix: Active ou désactive l'enregistrement d'une automatisation des changements de réglage de voie.

Pressez les boutons MODE dans la zone CH STATUS — [MUTE], [SOLO], [AUDIO] ou [AUTO-MIX] — pour sélectionner l'éléments que vous désirez régler à l'aide du bouton STATUS.



Cette section décrit le fonctionnement des boutons MUTE et SOLO.

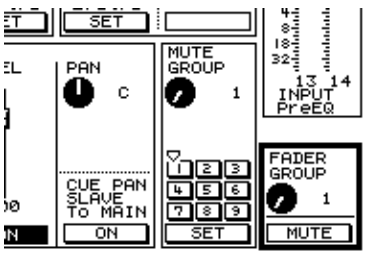
■ Neutralisation d'une voie (MUTE)

Les signaux des canaux entrants – canaux input et multi-in – peuvent être neutralisés (coupés) à l'aide du bouton STATUS.

Neutralisation avec le bouton STATUS

1. Pressez [MUTE] dans la zone CH STATUS MODE — le bouton s'allumera lorsque la coupure sera activée.
2. Sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN], selon le type de canal que vous désirez couper.
3. Pressez le bouton STATUS de la voie désirée pour qu'elle s'allume.

   Tous les canaux sélectionnés avec les boutons SECTION peuvent être coupés à l'aide de la même procédure, y compris [FADER GROUP] (Groupes 1– 24), [FLEX BUS] (Bus Flex 1 – 12) et [MULTI OUT] (Multi Out 1–24).



Appelez l'écran en pressant le bouton MAIN/CUE STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie désirée. Pour couper la voie, pressez [F6] (MUTE). L'indicateur MUTE de la voie dans l'affichage sera représenté en négatif.

?

Audio Status (p. 192)
Auto-mix Status (p. 201)

MEMO

Couper des signaux dans les canaux input et multi-in entraîne la coupure totale de ces signaux, y compris la partie qui est envoyée aux bus Flex et Cue, à moins que leur point d'envoi ne soit réglé avant l'égalisation (Pre EQ). Pour des détails, voir le schéma synoptique fixé sur le processeur).

MEMO

Si vous le désirez, vous pouvez également commuter On ou Off la fonction MUTE depuis la page VIEW de l'écran MUTE GROUP SETUP (p. 103). Vous pouvez également ainsi couper une voie en réglant MUTE en page MAIN/CUE de CH EDIT.

■ Ecoute d'une voie isolément (SOLO)

Les signaux de voie – aussi bien venant de input que de multi-in – peuvent être réglés en mode SOLO par lequel toutes les autres voies sont temporairement coupées, ce qui vous permet d'écouter isolément cette voie (SOLO). Le mode SOLO envoie le signal de la voie isolée aux sorties suivantes:

- La prise MONITOR OUT du processeur de mixage
- La prise MONITOR LINE OUT de la console
- Aux écouteurs connectés à la prises PHONES de la console

Emploi du bouton STATUS pour passer en mode SOLO

1. Pressez [SOLO] dans la zone CH STATUS MODE pour que son bouton s'allume.
2. Sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN], selon le type de canal que vous désirez isoler.
3. Pressez le bouton STATUS de la voie désirée pour que ce bouton s'allume – toutes les autres voies sont réduites au silence pour que vous n'écoutiez que la voie sélectionnée.
4. Si vous désirez écouter en plus d'autres voies, pressez leur bouton STATUS.

Pressez [STATUS] à nouveau pour désactiver le mode SOLO d'une voie – le bouton s'éteind alors. Quand toutes les voies ainsi mises en solo ont été désactivées, la fonction SOLO disparaît.

Si IN PLACE (Solo In Place) est sélectionné dans l'écran SOLO (p.68), les signaux qui sont entendus sont ceux du mixage principal avec préservation du panoramique du mixage principal, par exemple. Autrement, si PRE EQ ou PEL (Pre Fader Listen) est sélectionné, c'est le bus Cue qui est utilisé pour les signaux ainsi isolés.

Quand IN PLACE est sélectionné, tous les autres signaux du mixage principal sont coupés exceptés ceux des voies passées en mode SOLO. Par conséquent, quand IN PLACE est sélectionné, n'utilisez pas la fonction SOLO durant l'enregistrement d'un mixage, lorsque vous envoyez les sorties MAIN OUT à un système de retour de scène ou lors de diffusion par les sorties MAIN OUT.

NOTE
Dans ce cas, n'utilisez pas le bus Cue pour d'autres buts que l'écoute de contrôle.

IN PLACE (p. 238)
PFL (p. 242)

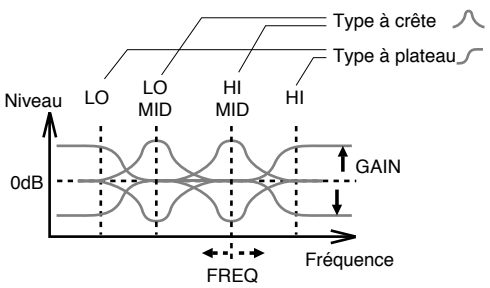
Faire différents réglages de voie (Egaliseur, etc.)

Tous les canaux d'entrée input et multi-in sont équipés d'égaliseur paramétrique et de filtre passe-haut (HPF) qui vous permettent de modifier les caractéristiques fréquentielles du signal de la voie. Chaque voie contient également une fonction Feedback Delay qui vous permet de générer des effets d'écho et de filtre à peigne.

■ Réglage des caractéristiques fréquentielles (égaliseur de voie)

Comment fonctionne l'égaliseur de voie.

Les égaliseurs de voie (EQ) incorporés dans ce système sont des égaliseurs paramétriques dans lesquels la commutation entre mode 4 bandes et mode 3 bandes plus un filtre est possible. Les bandes d'égalisation hautes et basses fréquences sont des égaliseurs à plateau, tandis que le haut et le bas médium sont traités en crête.



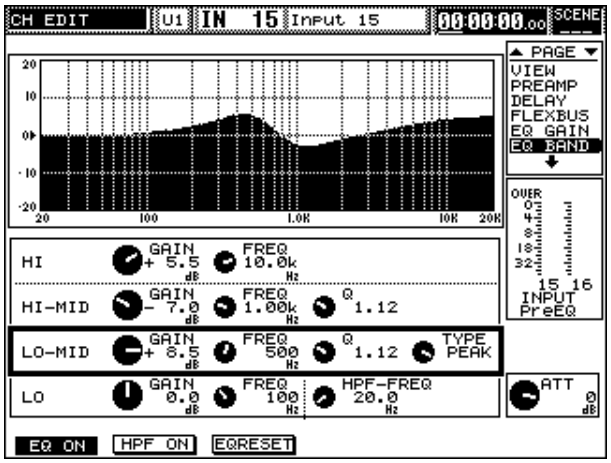
Type à plateau (p. 244)
Type à crête (p. 242)

Réglage des égaliseurs par bande

1. Pressez et sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type d'entrée désiré.

2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.

3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page [EQ BAND].



4. Pressez CURSOR [UP]/[DOWN] pour sélectionner une bande de fréquence.

Vous pouvez choisir HI (haute fréquence), HI-MID (fréquence haut médium), LO-MID (fréquence bas médium) ou LO (basse fréquence). Dans l'exemple représenté par l'illustration LO-MID (bande des fréquences bas médium) est sélectionné.

5. Faites les réglages pour la bande sélectionnée.

* *[V6] (ATT LEVEL) ajuste le niveau d'atténuation en entrée d'égaliseur de la même façon que [V3] agit dans l'écran PREAMP du canal d'entrée.*

GAIN:	Utilisez [V2] (GAIN) pour régler le niveau de la fréquence sélectionnée dans la bande. (-15.0 à +15.0 dB)
FREQ (fréq. centrale):	Utilisez [V3] (FREQ) pour sélectionner une fréquence.
Q:	Utilisez [V4] (Q ou FREQ) pour fixer la largeur de la bande (Q), c'est-à-dire la plage de fréquences qui seront affectées au-dessus et en-dessous de la fréquence centrale. En augmentant la valeur de Q (0.36 à 16), une bande de fréquence plus étroite est sélectionnée. Q n'est disponible que pour les bandes HI_MID et LO-MID. Quand la bande LO est éditée, [V4] fixe la fréquence servant au filtre passe-haut (HPF, voir p.81).
Type:	Se règle à l'aide de [V5] (TYPE). Disponible uniquement pour la bande LO-MID.

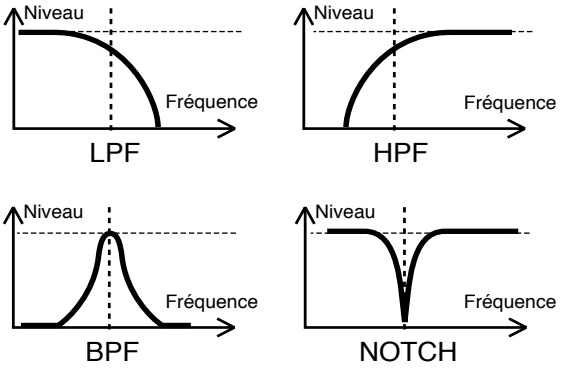
* *Si le type d'égalisation choisie est LPF, BPF, HPF ou NOTCH, la commande V4 pilote la résonance (RESO) dont la valeur va de 0 à 27. La résonance amplifie les fréquences proches de la fréquence de coupure du filtre – c'est-à-dire la fréquence sélectionnée avec le paramètre FREQ ajoutant un caractère plus agressif proche du sifflement au signal. Quand NOTCH est sélectionné, la plage de fréquences amplifiées par la résonance est rétrécie.*

● Vous pouvez rapidement accéder à cet écran en pressant le bouton [HPF/LO], [LO-MID] ou [HI-MID/HI] STATUS , selon vos désirs, tout en tenant enfoncé [CH EDIT] de la voie que vous désirez éditer.

● Les largeurs des bandes d'égalisation sont les suivantes :
HI: 1 k à 20 kHz
HI-MID: 400 Hz à 20 kHz
LO-MID: 20 à 8 kHz
LO: 20 à 2 kHz

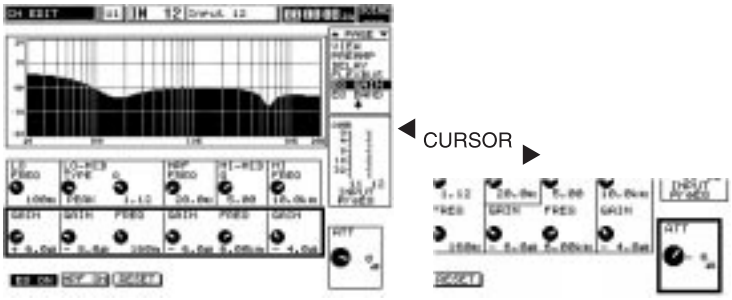
TYPE offre une variété de configurations pour la bande LO-MID :

OFF:	Désactive la bande LO-MID pour une utilisation simple à trois bandes
LPF:	Agit comme filtre passe-bas (pour couper les hautes fréquences)
BPF:	Agit comme filtre passe-bande (pour couper toutes les fréquences autres que celles sélectionnées).
HPF:	Agit comme filtre passe-haut (pour couper les basses fréquences)
NOTCH:	Agit comme filtre d'exclusion(pour très précisément couper les fréquences spécifiées)
PEAK:	Agit comme un égaliseur ordinaire à crête.



Réglage des égaliseurs (réglage du gain pour les 4 bandes simultanément)

1. Pressez et sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type canal que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page EQ GAIN.
4. Réglage des paramètres pour les égaliseurs
   Utilisez CURSOR [UP]/[DOWN] pour sélectionner les paramètres que vous désirez ajuster et utilisez [V1] à [V6] pour changer leur valeur.



Par exemple, si le curseur est placé sur la gauche de l'illustration, le gain pour les 4 bandes peut être ajusté simultanément en utilisant V1 (LO GAIN), V2 (LO-MID GAIN), V3 (HI-MID GAIN) et V6 (HI GAIN). Si le curseur est placé sur la droite de l'illustration, c'est le niveau d'atténuation qui doit être ajusté avec la commande V6 (ATT LEVEL).

* *L'atténuateur de cet écran agit de la même façon que [V3] en écran PREAMP du canal d'entrée.*

* *Ces réglages peuvent être faits depuis l'écran CH EDIT* ***VIEW*** *(p. 63).*

MEMO

Quand vous configurez LO-MID comme LPF, BPF, HPF ou NOTCH, l'égaliseur de la voie est configuré comme fonctionnement sur 3 bandes + 1 filtre. Le filtre ainsi ajouté peut aider à la création d'effets extrêmes d'égalisation.

● La pente de ces filtres est de -12 dB/octave.

?

Pente (p. 245)

MEMO

Depuis cet écran, vous pouvez utiliser [F1] (EQ ON) pour commuter On et Off la totalité de l'égaliseur pour une voie – quand l'égalisation est active, l'affichage est en négatif. Pressez [F3] (RESET) pour ramener l'égaliseur de la voie à ses réglages de base, quand aucune amplification ni atténuation de fréquence n'est active.

● Vous pouvez accéder à cet écran en pressant le bouton [EQ GAIN] STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie.

● Les paramètres ci-dessous agissent de la même façon que leurs équivalents dans "Réglage des égaliseurs par bande".

■ Coupure de basses fréquences indésirables (HIGH PASS FILTER)

Le filtre passe-haut ou HPF (HIGH PASS FILTER) réduit le niveau des fréquences situées sous une fréquence de coupure déterminée. Chaque voie contient un filtre passe haut indépendant de l'égalisation de la voie. Un filtre passe-haut a seulement deux réglages ; On/Off et fréquence de coupure.

● Vous pouvez accéder à cet écran en pressant le bouton HPF/LO ou HI-MID/HI STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie.

Réglage d'un filtre passe-haut

1. Pressez et sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour sélectionner le type de canal d'entrée avec lequel vous désirez travailler.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page EQ BAND.
4. Commutez On ou Off le filtre passe-haut.
   Pressez [F2] (HPF ON) pour alterner entre ON et OFF. La fonction est activée lorsque l'inscription s'affiche en négatif.
5. Amenez le curseur au bas de l'écran, puis réglez la fréquence de coupure pour le filtre passe-haut à l'aide de [V4].

   * *Vous pouvez obtenir un effet similaire avec l'égalisation de voie, comme décrit en p.79. Utilisez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur en section inférieure, puis établissez le réglage désiré à l'aide de la commande V4.*

NOTE
Vous pouvez choisir une fréquence de coupure allant de 20 Hz à 2 kHz.

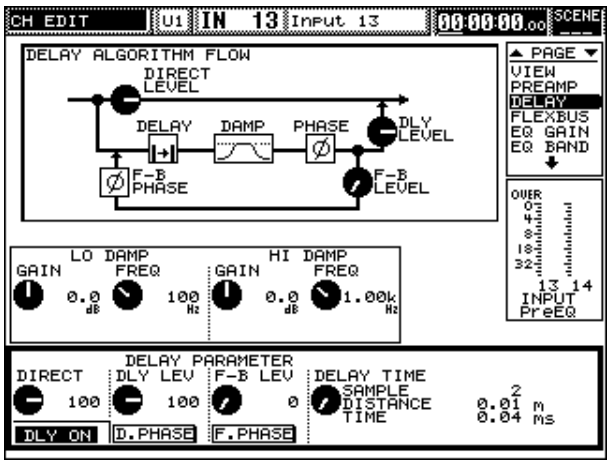
NOTE
La pente de ce filtre passe-haut (HPF) est de -6 dB/octave. (voir p. 245.)

■ Ajout d'un écho à base de delay (Feedback Delay)

Chaque voie offre un Feedback delay inséré avant l'égaliseur dans le trajet du signal dans la voie. Ce delay est monophonique et offre différents types d'effet delay, dont un effet d'écho.

Réglage de l'effet Feedback Delay d'une voie

1. Pressez et sélectionnez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION pour choisir le type de canal d'entrée avec lequel vous désirez travailler.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie désirée.
3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page DELAY.



● Vous pouvez accéder à cet écran en pressant le bouton [DELAY] STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie désiré.

4. Commutez On ou Off l'effet feedback delay.
Pressez [F1] (DLY ON) pour faire alterner l'effet delay de la voie entre On et Off – quand il est sur On, DLY ON est affiché en négatif

5. Pressez CURSOR [DOWN] pour accéder aux paramètres de la section inférieure de l'afficheur :

Niveau du son direct : Réglez [V1] (DIRECT) de 0 à 127 pour régler le niveau du signal original, non retardé.

DELAY TIME: Réglez [V4] (TIME) pour sélectionner la valeur de delay allant de 0 à 14400 échantillons.

* *DELAY TIME définit la longueur du delay et les intervalles de temps séparant la répétition.*
* *Un échantillon (Sample) est la plus petite unité de temps de ce système. Un échantillon représente un temps d'environ 0,021 ms à 48 kHz, ou 0,023 ms à 44.1 kHz*

Le réglage en cours est affiché comme une distance exprimée en mètres depuis la source sonore. Le réglage est également exprimé en temps (TIME), avec une unité de la milliseconde basée sur la fréquence d'échantillonnage actuelle.
A l'écran, dans **DISTANCE**, le réglage est affiché après conversion en une distance par rapport à la source sonore exprimée en mètres. Dans **TIME**, le réglage est affiché après conversion en temps (en ms = 1/1000 seconde) basée sur la fréquence d'échantillage actuelle.

Niveau du son retardé: Tournez [V2] (DLYLEVEL) de 0 à 127 pour régler le niveau du signal retardé.

Feedback level: Réglez [V2] (F-B LEVEL) de 0 à 127.

* *Feedback level détermine le nombre de fois où le son retardé sera répété.*

6. Pressez CURSOR [UP] pour accéder au paramètre de la section supérieure de l'afficheur.

- Pour régler la valeur d'atténuation sous la fréquence LO DAMP FREQ, tournez [V1] (LO DAMP GAIN) de -30.0 à +6 dB.
- Pour sélectionner la fréquence sous laquelle l'atténuation s'effectuera, tournez [V2] (LO DAMP FREQ). Vous pouvez choisir n'importe quelle fréquence de 20 Hz à 2 kHz.
- Pour régler la valeur d'atténuation au-dessus de la fréquence HI DAMP FREQ, tournez [V3] (HI DAMP GAIN) de -30.0 à +6 dB.
- Pour régler la valeur d'atténuation au-dessous de la fréquence [V4] (HI DAMP FREQ). Vous pouvez choisir n'importe quelle fréquence de 200 Hz à 20 kHz.

NOTE

Le paramètre DELAY TIME agit en conjonction avec le paramètre PHASE DELAY qui vous permet aussi de retarder le signal d'une voie par petits paliers pour corriger les problèmes de déphasage (p.69). Ensemble, leurs temps de retard ne peut excéder un total de 14400 échantillons (Samples).

● La fonction d'atténuation de haute (basse) fréquence vous permet d'atténuer le niveau des sons retardés au-dessus ou au-dessous d'une fréquence spécifiée. Cela peut aider à produire un effet d'écho au son naturel (p. 238).

MEMO

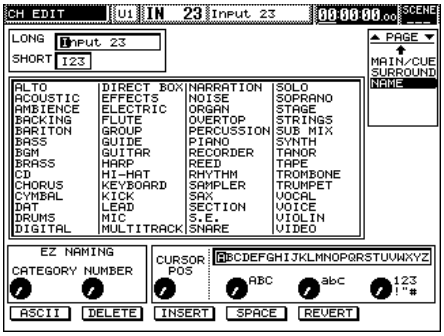
Avec les bons réglages, la fonction Feedback Delay peut égalemenent être utilisée comme un filtre à peigne (p. 233).

■ Donner un nom aux canaux d'entrée

Vous pouvez assigner un nom à chaque canal d'entrée input et multi-in – cela peut faciliter l'identification de vos signaux quand vous travaillez. Vous pouvez utiliser des raccourcis, tels que "Vo3," avec jusqu'à 3 caractères et des noms longs tels que "Vocal 03," avec jusqu'à 12 caractères.

Création de noms de canaux

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] en zone SECTION pour sélectionner le type de canal que vous désirez nommer.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie voulue pour que le bouton s'allume.
3. Utilisez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour sélectionner la page NAME.



4. Saisissez le nom du canal en sélectionnant la position de chaque caractère et en lui assignant le caractère désiré.
   Tournez [V3] (CURSOR POS) pour sélectionner la position de chaque caractère que vous désirez éditer.
5. Lorsque vous avez sélectionné la position du caractère, programmez le caractère désiré à l'aide des commandes suivantes.
   - lettres majuscules (A–Z) en tournant [V4] (ABC).
   - lettres minuscules (a–z) en tournant [V5] (abc).
   - chiffres et symboles (1, 2, 3, !, ", #) en tournant [V6].

   [F2] à [F5] fournissent des raccourcis supplémentaires pour cette saisie:
   - **[F2] (DELETE)**: supprime le caractère sur lequel se trouve le curseur et fait reculer les caractères suivants pour combler l'espace ainsi créé.
   - **[F3] (INSERT**: insère un espace à l'emplacement du curseur et repousse les caractères suivants pour faire la place à ce nouveau caractère.
   - **[F4] (SPACE)**: remplace le caractère où se trouve le curseur par un espace.
   - **[F5] (REVERT):** efface les saisies préalablement faites pour restaurer les caractères initiaux.

Fonction de programmation simplifiée du nom

Les noms des canaux peuvent être choisis parmi une liste de noms de catégories stockée en permanence dans la mémoire du système depuis l'usine. Cette fonction est appelée appellation simplifiée ou **easy naming** (EZ NAMING). Vous pouvez trouver cette liste en page NAME. Utilisez [V1] (CATEGORY) et [V2] (NUMBER) pour sélectionner et programmer le nom désiré.

- Sélectionnez un nom de catégorie à l'aide [V1] (CATEGORY).
- Sélectionnez un numéro attaché à la fin du nom à l'aide [V2] (NUMBER).

MEMO

Les noms longs sont affichés dans la section supérieure des écrans concernant les voies. Les noms raccourcis sont affichés sous des écrans tels que LEVEL METER (p. 36).

● Pressez [F1] (ASCII) pour permettre la programmation de caractères à l'aide de boutons – quand l'édition de nom est active, ASCII est affiché en négatif. Vous pouvez presser les boutons en façade qui sont associés à des lettres individuelles — [CH EDIT], STATUS, pavé numérique, etc. – pour programmer ces lettres.

MEMO

Les noms de voies sont stockés dans la mémoire du système à l'aide de la fonction SAVE conjointement aux autres paramètres de voie tels que LEVEL et PAN.

● Tournez [V2] pour changer le numéro à la fin des noms de voie courts et longs.

Chapitre 6 Procédure de mixage 2 (sortie et contrôle)

Ce système offre toute une variété de type de sortie : sortie principale ou MAIN OUT, sortie de contrôle ou MONITOR OUT, sortie assignable ou ASSIGNABLE OUT et deux sorties audio-numériques stéréo. De plus, quand un VM-24E (acquis séparément) est installé, 24 connexions multi-out – utilisant trois terminaux R-BUS – deviennent disponibles. Le processeur de mixage VM-7200 ajoute 8 sorties bus Flex indépendantes.
Ce chapitre décrit l'emploi de ces sorties.

MEMO

Pour savoir comment établir des connexions de sortie correctes, référez-vous au schéma synoptique fixé sur le processeur de mixage.

Réglage du niveau de mixage général et balance stéréo

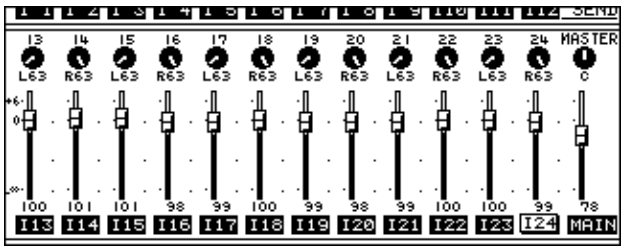
Chaque canal d'entrée et multi-in peut être dirigé vers le mixage principal qui produit sa sortie audio du système au travers des sorties MAIN OUT. Vous pouvez ajuster l'envoi de chaque voie au mixage principal, ainsi que sa position panoramique stéréo dans le mixage. Vous pouvez également envoyer la quantité de signal depuis chaque voie vers le bus Cue.

■ Réglage des niveaux généraux pour les sorties MAIN OUT et le bus Cus

Les commandes de niveau de balance stéréo en sortie générale MAIN OUT et bus Cue affectent le niveau général et la balance de tous les signaux envoyés au mixage principal ou au bus Cue depuis les canaux d'entrée input ou multi-in. Elles peuvent être réglées à l'aide du fader général – le fader avec le curseur rouge.

Réglage du niveau général et de la balance stéréo en MAIN OUT

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] en zone SECTION.
2. Appelez le réglage de niveau MAIN OUT en pressant [CH LEVEL] dans la zone PARAM VIEW on Fader pour que le bouton s'allume en rouge.
3. Utilisez le fader général pour régler le niveau général en MAIN OUT.



4. Appelez le réglage de balance stéréo en MAIN OUT en pressant [CH PAN] dans la zone PARAM VIEW on Fader pour que le bouton s'allume en rouge.
5. Utilisez le fader général pour régler la balance stéréo générale en MAIN OUT.

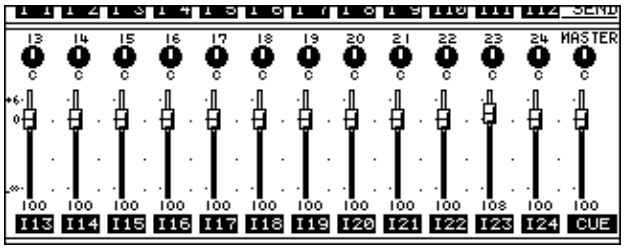
NOTE

Le fader général (Master) commande la balance de niveau stéréo gauche/droite en MAIN OUT quand [CH PAN] est pressé.

Réglage du niveau général du bus Cue

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] dans la zone SECTION.
2. Appelez le réglage de niveau général du bus Cue en pressant [CH LEVEL] (CUE LEVEL) sous la fader général tout en tenant enfoncé [SHIFT].
   Le bouton CH LEVEL s'allume en vert.

3. Utilisez le fader général (Master) pour régler le niveau général du bus Cue.



4. Appelez le réglage de balance stéréo général du bus Cue en pressant [CH PAN] (CUE PAN) en zone PARAM VIEW on Fader tout en tenant enfoncé [SHIFT]. Le bouton CH PAN s'allume en vert.

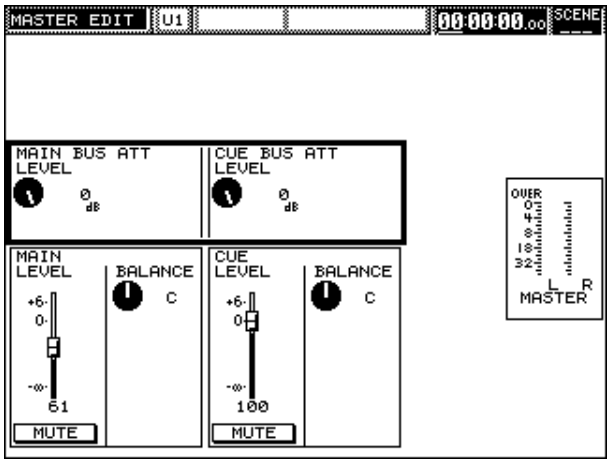
5. Utilisez le fader général pour régler la balance générale du bus Cue.

NOTE

Le fader général (Master) commande la balance stéréo du bus Cue quand [CH PAN] (CUE PAN) est pressé. Le résultat est qu'il ne peut pas être utilisé pour régler les niveaux lorsqu'il est dans ce mode de fonctionnement.

■ Réduction de la distorsion du signal (atténuateur)

Pressez le bouton [CH EDIT] du fader général pour régler les atténuateurs de signal général. Ces atténuateurs aident à contrôler le niveau combiné de tous les signaux qui se regroupent dans le mixage principal et dans le bus Cue.



Réglage de l'atténuateur de MAIN OUT

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] en zone SECTION .

2. Pressez le bouton [CH EDIT] du fader général et CURSOR [UP], dans cet ordre.

3. Tournez [V1] (MAIN BUS ATT LEVEL) pour régler l'atténuateur de sortie MAIN OUT.

Réglage de l'atténuateur de bus Cue

1. Pressez [INPUT] ou [MULTI IN] en zone SECTION .

2. Pressez le bouton [CH EDIT] du fader général et CURSOR [UP], dans cet ordre.

3. Tournez [V3] (CUE BUS ATT LEVEL) pour régler l'atténuateur de bus Cue.

Un bus Flex et sa sortie

Un bus est un passage par lequel un ou plusieurs signaux peuvent voyager vers une destination commune. Un bus peut être dirigé vers un effet interne, un appareil externe ou un autre bus.

Ce système est équipés de bus Flex et de bus Cue (quand cet ouvrage utilise le simple terme "bus", cela concerne un bus Flex).

Référez vous au schéma synoptique dans "Trajet interne du signal" p.33.

Qu'est-ce qu'un bus Flex?

Un bus Flex est un bus puissant et polyvalent. Chaque processeur de mixage VM offre 12 bus Flex. Les bus Flex peuvent être utilisés pour différentes applications, telles que l'envoi d'un signal à l'équipement externe, l'envoi des signaux d'un groupe de voies à des effets internes et l'envoi d'un signal audio à des enceintes de contrôle indépendantes sur scène.

● Les bus Flex 1 à 8 se comportent d'une façon légèrement différente de celle des bus Flex 9 à 12. pour des détails, référez-vous au schéma synoptique attaché au processeur.

■ Sortie directe de signaux d'un bus Flex

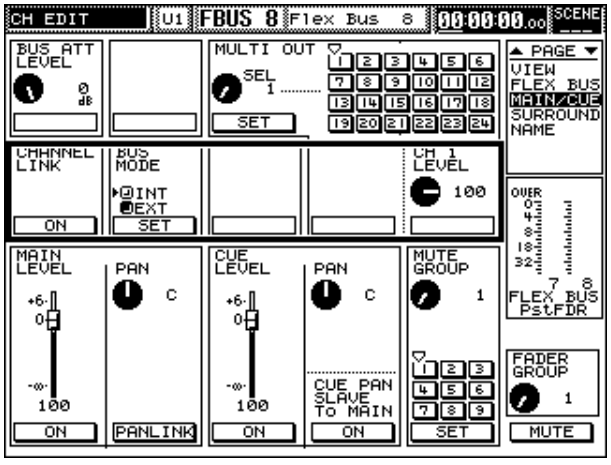
Le signal d'un bus Flex peut directement être produit par le système au travers d'une sortie ASSIGNABLE OUT. Avec le processeur VM-7200, vous pouvez également utiliser les prises de sortie dédiées aux bus Flex 5 à 12 (FLEX BUS OUT). Lorsque l'option VM-24E, acquise séparément, est installée, les signaux des bus Flex peuvent être dirigés vers des connexions de sortie numérique MULTI OUT .

Pour diriger un bus Flex vers une sortie, vous devez régler son mode sur EXT, pour sortie "externe".

● Les sorties FLEX BUS OUT 7 à 12 sont équipées également de connecteurs XLR.

Réglage des bus Flex 1 à 8 en mode de sortie externe

1. Pressez [FLEX BUS] MASTER 1–12 en zone SECTION afin de configurer la voie pour le contrôle du bus Flex.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie du bus Flex désiré.
3. Utilisez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour sélectionner la page [MAIN/CUE].



● Vous pouvez accéder à cet écran en pressant le bouton MAIN/CUE STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie Flex Bus.

4. Réglez le mode de bus.
   Naviguez dans l'écran ci-dessus à l'aide de CURSOR [UP] ou [DOWN] et utilisez [V2] (BUS MODE) pour sélectionner EXT. Pressez [F2] (SET) pour confirmer la sélection.

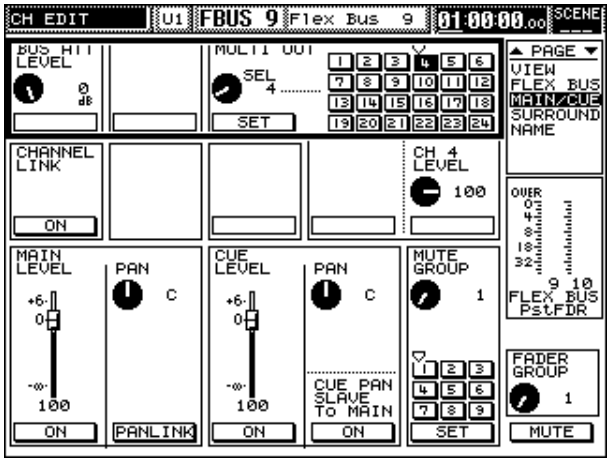
NOTE
Comme les bus Flex 9 à 12 ont leur propre prise de sortie dédiée, ils ne nécessitent pas un réglage EXT.

MEMO
Presser [F1] (CHANNEL LINK) à l'étape 4 ci-dessus commute On ou Off la liaison stéréo (p. 102) avec le bus Flex adjacent. Quand la liaison est activée, le paramètre est affiché en négatif.

Le bus Flex est maintenant configuré pour utiliser une sortie externe.
Pour utiliser le VM-7100— qui ne comprend pas de prise FLEX BUS OUT — ou produire les signaux depuis les bus Flex 1 à 4, seléctionnez une sortie MULTI OUT ou ASSIGNABLE OUT comme suit :

Sélection d'une sortie de bus Flex

1. Appelez une page MAIN/CUE de bus Flex comme décrit à l'étape 3 de la section précédente.
2. Pressez CURSOR [UP] pour sélectionner un paramètre dans la zone supérieure de l'afficheur.
3. Sélectionnez la sortie MULTI OUT désirée à l'aide de la commande (MULTI OUT SEL) et pressez [F3] (SET) pour confirmer votre choix.



■ Envoi des signaux de bus Flex vers des destinations internes

Pour envoyer le signal d'un bus Flex vers un autre bus Flex, le mixage principal ou le bus Cue, réglez le mode de bus Flex sur INT pour destination "interne".

Réglage des bus Flex 1 à 8 pour utilisation interne

1. Pressez [FLEX BUS] MASTER 1–12 en zone SECTION.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voix du bus Flex désiré.
3. Utilisez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour sélectionner la page [MAIN/CUE].
4. Réglez le mode de bus.
   Utilisez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour sélectionner la section moyenne de l'afficheur et utilisez [V2] (BUS MODE) pour sélectionner INT. Pressez [F2] (SET) pour confirmer votre choix.

MEMO

Vous pouvez également accéder à ce réglage depuis une sortie multi-out. Pour cela, pressez [MULTI OUT] dans la zone SECTION afin de configurer les voies comme des canaux multi-out et pressez le bouton [CH EDIT] du canal multi-out désiré (p. 93).

MEMO

Pour refaire la sélection MULTI OUT, pressez [F3] (SET) à nouveau.

● Tous les signaux envoyés aux sorties MULTI OUT 17 à 24 sont également dirigés vers les sorties ASSIGNABLE OUT 1 à 8, respectivement. Pour diriger un signal de bus Flex vers une des sorties analogiques ASSIGNABLE OUT, sélectionnez la sortie MULTI-OUT correspondante (17 à 24).

MEMO

Quand l'ensemble de paramètres situé en section médiane de l'afficheur est sélectionné, vous pouvez régler le niveau de sortie du bus Flex à l'aide de la commande V5 (LEVEL).

NOTE

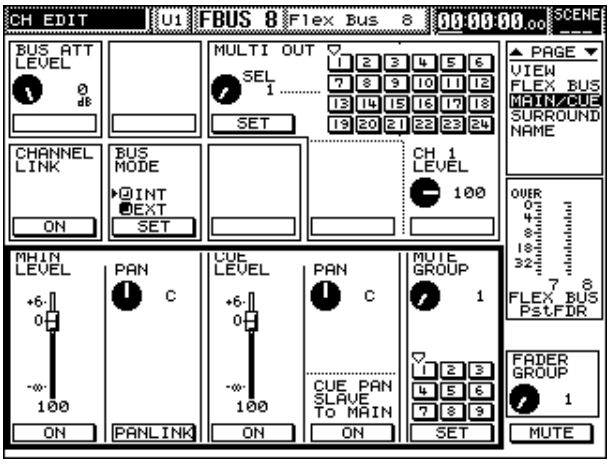
Comme les bus Flex 9 à 12 sont toujours dirigés vers leur prise respective FLEX BUS OUT, ils ne peuvent pas être dirigés vers les destinations internes.

● Vous pouvez accéder à cet écran en pressant MAIN/CUE STATUS tout en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie du bus Flex.

Envoi de signaux en sortie MAIN OUT ou en bus Cue

Les niveaux panoramiques de bus Flex peuvent également être réglés depuis cet écran.

1. Suivez l'étape 4 de la section précédente et utilisez CURSOR [DOWN] pour sélectionner les paramètres de la section inférieure de l'afficheur.



2. Réglez le niveau d'envoi et le panoramique du bus Flex vers les prises de sortie MAIN OUT :

Envoi du bus Flex vers le mixage principal

Utilisez V1 (MAIN LEVEL) pour sélectionner le niveau désiré de l'infini à +6 dB.

Panoramique du bus Flex dans le mixage principal

Utilisez la commande V2 (MAIN PAN) pour choisir la position panoramique désirée de L63 à R63.

Les paramètres suivants peuvent également être réglés dans cet affichage:

Commutation On/Off de l'envoi du bus Flex vers le mixage principal

Pressez [F1] (ON) pour activer ou désactiver l'envoi. Quand l'envoi est actif, il s'affiche en négatif.

Pan-link Réglez ce paramètre en pressant [F2] (PANLINK). Quand ce paramètre est actif, il s'affiche en négatif. Quand il est actif, la commande V2 affecte l'emplacement stéréo des 2 bus Flex ainsi liés dans le mixage principal.

3. Réglez le niveau d'envoi et le panoramique vers le bus Cue.

Envoi du bus Flex vers le bus Cue

Utilisez V3 (CUE LEVEL) pour sélectionner le niveau désiré de l'infini à +6 dB.

Panoramique du bus Flex dans le bus Cue

Utilisez la commande V4 (CUE PAN) pour choisir la position panoramique désirée de L63 à R63.

Les paramètres suivants peuvent également être réglés dans cet affichage:

Commutation On/Off de l'envoi du bus Flex vers le bus Cue

Pressez [F3] (ON) pour activer ou désactiver l'envoi. Quand l'envoi est actif, il s'affiche en négatif.

Pan slave Pressez [F4] CUE PAN SLAVE To MAIN (ON) pour activer l'asservissement du panoramique; quand il est activé, il s'affiche en négatif. L'asservissement du panoramique entraîne que le réglage de panoramique du bus Flex dans le bus Cue est le même que celui dans le mixage principal.

MEMO

Ces réglages peuvent également être faits en écran PARAM VIEW on Fader (p. 64).

NOTE

Quand le niveau d'envoi d'un bus Flex en MAIN OUT est au minimum, il n'y a pas non plus d'envoi au bus Cue (référez-vous au **schéma synoptique** présent sur le processeur).

■ Nommer une voie de bus Flex

Chaque voie de bus Flex peut être nommée. Cela vous aide à rapidement identifier chaque bus Flex. Des noms longs (jusqu'à 12 caractères) tels que Ext.Reverb et des raccourcis (jusqu'à 3 caractères) tels que Rev peuvent être utilisés pour chaque voie.

Appel de l'écran servant à nommer les bus Flex

1. Pressez [FLEX BUS] MASTER 1–12 en zone SECTION.
2. Pressez le bouton[CH EDIT] de la voie de bus Flex désirée.
3. Utilisez [PAGE DOWN] pour sélectionner la page [NAME].
4. Utilisez [F1] à [F5] et les commandes V1 à V6 pour programmer un nom.

Le reste de la procédure est exactement le même que pour nommer un canal d'entrée. Pour des détails, référez-vous à "Donner un nom aux canaux d'entrée" p.83.

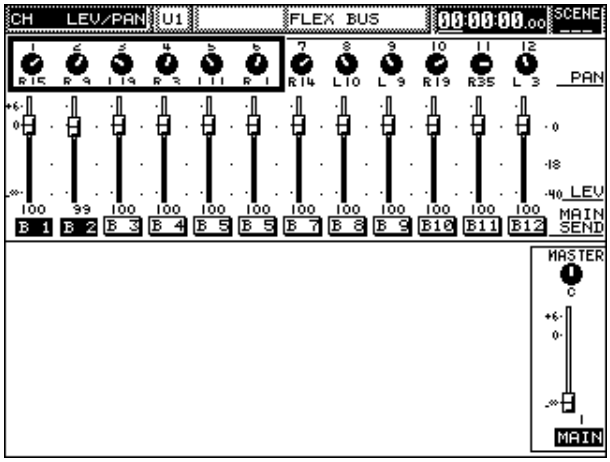
■ Diriger un bus Flex vers un système Surround

Les signaux des bus Flex 1 à 6 peuvent être utilisés dans un système Surround à multiples enceintes tout comme peuvent l'être des signaux des canaux d'entrée.

Pour utiliser la fonction de panoramique Surround, activer la fonction Surround en écran Surround (p. 91) et sélectionnez un mode Surround.

Réglage de panoramique (PAN) et profondeur (DEPTH) surround à l'aide de PARAM VIEW on Fader

1. Pressez [FLEX BUS] MASTER 1–12 en zone SECTION .
2. Pressez [CH PAN] dans la zone PARAM VIEW on Fader .



3. Changez la position droite/gauche de chaque voie à l'aide de son fader.

● Le panoramique surround se réfère au position du signal de chaque bus Flex dans les deux dimensions avant/arrière et droite/gauche.

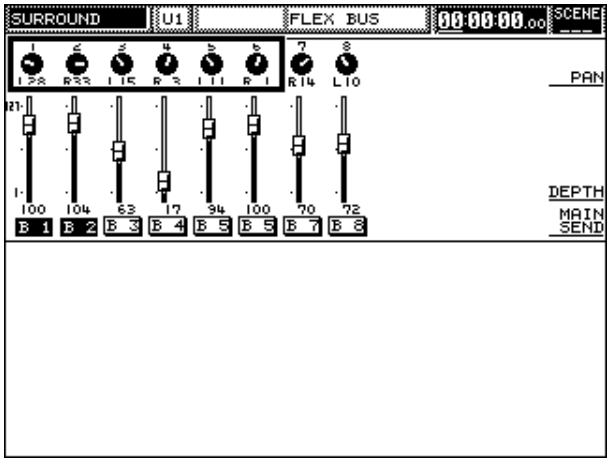
MEMO

La fonction PARAM VIEW on Fader vous permet de changer les paramètres PAN et DEPTH de Surround pour plusieurs voies simultanément à l'aide des faders ou des commandes V1 à V6.

NOTE

Quand la fonction SURROUND PAN SLAVE est désactivée en écran SURROUND (p.91), le positionnement gauche/droit des signaux n'est pas déterminé par leur réglage individuel de panoramique dans la mixage principal.

4. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PREAMP GAIN] dans la zone PARAM VIEW on Fader pour sélectionner SURROUND DEPTH.



5. Changez la position avant/arrière de chaque voie à l'aide de son fader.

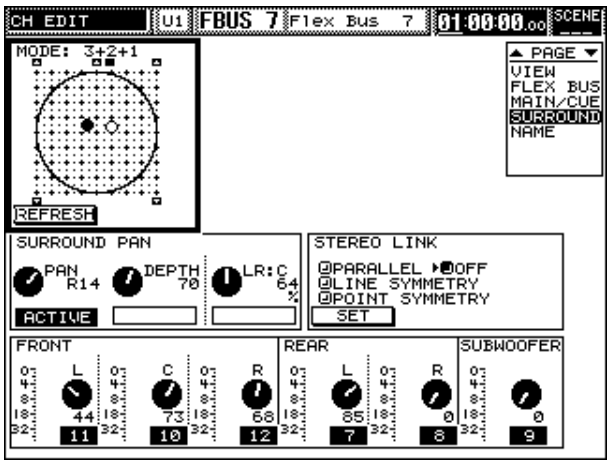
● Un bus Flex peut également voir son panoramique surround réglé en page SURROUND du mode CH EDIT tout en visualisant graphiquement les réglages surround de chaque voie. Vous pouvez également régler le panoramique surround pour des voies liées (Link) et affiner les niveaux de sortie surround.

Appel de l'écran de mode d'édition de canal (CHANNEL EDIT)

1. Pressez [FLEX BUS] MASTER 1–12 dans la zone SECTION.

2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie bus Flex désirée.

3. Utilisez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour sélectionner la page [SURROUND].



Les procédures et écran suivants sont les mêmes que ceux que pour le panoramique surround d'un canal d'entrée, pour des détails, référez-vous en p.84.

MEMO

L'écran de gauche montre une situation dans laquelle le mode surround 3+2+1 est sélectionné. Quand le mode 2+2 ou 3+1 est sélectionné, la sortie bus Flex non utilisée reste vierge à l'écran.

● Vous pouvez accéder à cet écran en pressant le bouton [SURROUND] STATUS ou en tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie de bus Flex.

Sortie surround

Ce système permet l'utilisation d'un son surround sur plusieurs enceintes. Cette section donne une idée de la façon dont cela fonctionne et explique comment utiliser les sorties surround.

● Pour savoir comment faire le panoramique surround de chaque canal d'entrée, référez-vous en p.84.

La fonction surround

Alors qu'un système fait reproduire le sons au travers de deux enceintes positionnées à droite et à gauche de l'auditeur, un système surround crée l'illusion d'un espace sonore bidimensionnel dont l'auditeur est le centre. Le surround utilise 3 à 6 enceintes positionnées devant et derrière l'auditeur. Il y a plusieurs modes surround selon le nombre et la position des enceintes. Ce système accepte les 3 modes surround les plus communément utilisés.

2+2: 4 enceintes : avant-droite, avant-gauche, arrière-droite et arrière gauche

3+1: 4 enceintes : avant-droite, avant-gauche, avant centrale et arrière centrale

3+2+1: 6 enceintes : avant-droite, avant-gauche, avant centrale, arrière-droite, arrière gauche et caisson de graves ou sub-woofer.

MEMO

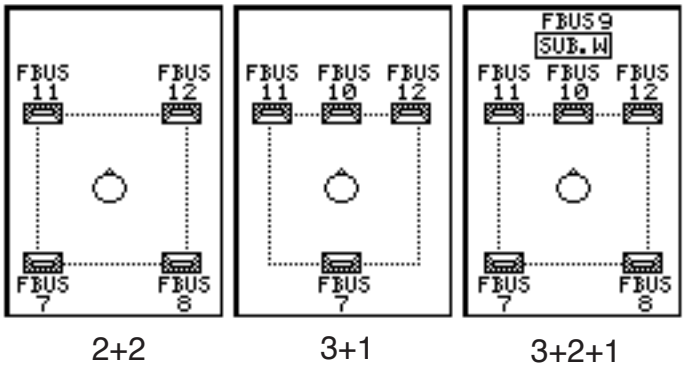
Le mode 3+2+1 est également appelé "**surround 5.1**".

Environnement de reproduction d'un système surround

Le son surround utilise un amplificateur multi-canaux et un système d'enceintes. Un tels système nécessite le nombre d'enceintes requises pour le mode surround sélectionné, ainsi qu'un amplificateur capable de produire le nombre de canaux nécessaire. Vous pouvez acquérir un amplificateur de type surround ou plusieurs amplificateurs stéréo pour cela.

Connexions de sortie surround

Quand le mode surround est activé, certaines sorties FLEX BUS OUT deviennent des prises de sortie dédiées au surround. Le mode surround sélectionné détermine la configuration de sortie. La correspondance entre la position des enceintes surround et les prises de sortie FLEX BUS OUT est la suivante :



Connectez ces sorties aux entrées appropriées de votre amplificateur surround.

MEMO

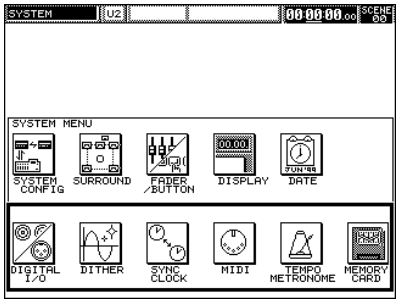
Vous pouvez enregistrer ou faire reproduire des sons surround multicanaux à partir de 2 canaux, à l'aide d'un codeur/décodeur surround disponible dans le commerce.

■ Activation de la fonction surround et sélection du mode désiré

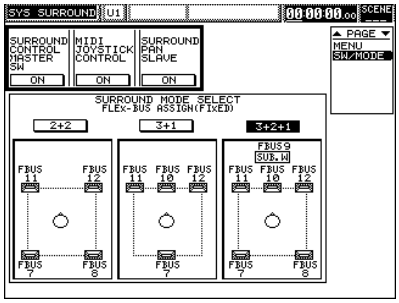
La fonction surround peut être activée ou désactivée et son mode sélectionné à l'aide de la procédure ci-dessous. Vous pouvez également utiliser cette procédure pour déterminer si le panoramique surround suivra les réglages de panoramique de voie ou sera fixé à l'aide d'un joystick acquis séparément.

Configuration des sorties surround

1. Pressez [PROJECT] ([SYSTEM) en tenant enfoncé [SHIFT].
Cela appelle l'écran menu du système.



2. Pressez CURSOR [UP] et [F2], puis SURROUND.



3. Réglez sur On le commutateur surround Master.
Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner un paramètre dans la section supérieure de l'afficheur. Pressez [F1] (ON) et sélectionnez [SURROUND CONTROL MASTER SW] à l'écran – quand le surround est activé, il est affiché en négatif.

4. Choisissez d'utiliser ou non un joystick pour le panoramique surround.
Pour contrôler le panoramique surround à l'aide d'un joystick MIDI optionnel, pressez [F2] (MIDI JOYSTICK CONTROL).

● Le joystick commandera le panoramique surround pour la voie dant le bouton [CH EDIT] a été dernièrement pressé. Le système est compatible avec le MCS PANNER de J. L. Cooper. Connectez le joystick à la prise MIDI IN de la console.

5. Déterminez si le panoramique surround suivra ou non le panoramique de la voie.
La position surround gauche/droite du signal (PAN) suit habituellement le réglage de panoramique de sa voie. Pressez [F3] (SURROUND PAN SLAVE) pour désactiver ce comportement – quand l'asservissement de panoramique surround (pan-slave) est désactivé, il n'est pas affiché en négatif.

6. Sélectionnez le mode surround désiré.
Sélectionnez un paramètre dans la section inférieure avec CURSOR [DOWN] et pressez [F1] (2+2), [F3] (3+1) ou [F5] (3+2+1).

Panoramique surround

Dans un système surround, le signal de chaque voie peut être indépendamment positionné dans deux dimensions, avant/arrière et droite/gauche. Cela s'appelle le "panoramique surround". La position du signal est pilotée à l'aide de deux paramètres, PAN pour la position gauche/droite et DEPTH pour la position avant/arrière.

- Pour réglez le panoramique surround tout en visualisant graphiquement la position de chaque voie, appelez la page surround en mode d'édition de canal ou CHANNEL EDIT (p. 74).
- Pour contrôler le panoramique surround de plusieurs voies simultanément à l'aide de leurs faders, utilisez PARAM VIEW on Fader (p. 74).

● Le panoramique surround est disponible pour les bus (p. 89).

Diriger les signaux vers les prises de sortie MULTI OUT et ASSIGNABLE OUT

Vous pouvez sélectionner le signal qui sera envoyé du système au travers de chaque sortie MULTI OUT et ASSIGNABLE OUT.

- MULTI OUT 1 à 24
- ASSIGNABLE OUT 1 à 8
- DIGITAL OUT A à B

Ce qui suit (par exemple source et niveau ou "level") peut être réglé pour les sorties ci-dessus.

MEMO

Pour utiliser une sortie MULTI OUT, un VM-24E acquis séparément) doit être installé dans le système. Une sortie MULTI OUT est une connexion de sortie numérique faite à l'aide d'un connecteur R-Bus Roland

■ Sélection de la source du signal d'une sortie

Un des éléments suivants peut être sélectionné comme source du signal à envoyer à chaque sortie :
canaux d'entrée 1 à 24, bus Flex 1 à 12, bus Cue L et R, bus Monitor L et R, et bus de mixage principal L et R.
Vous pouvez choisir une entrée ou la sortie d'un bus Flex depuis son écran d'édition de canal (CHANNEL EDIT) (p. 67 et p. 87), ou régler le routage de sortie de plusieurs voies simultanément depuis l'écran MULTI OUT CHANNEL EDIT.

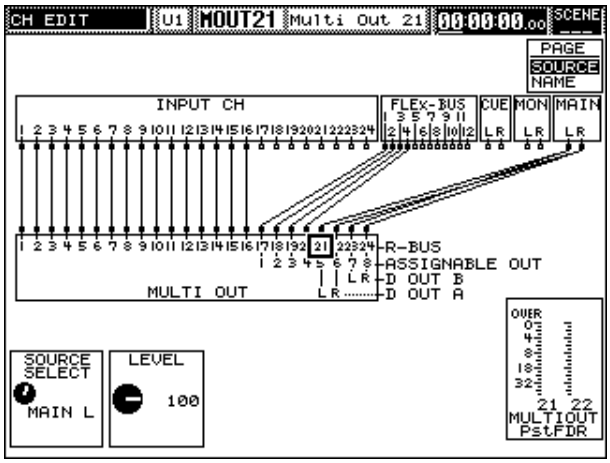
MEMO

Une source qui est sélectionnée pour les sorties MULTI OUT 17 à 24 sera également envoyée à la sortie ASSIGNABLE OUT correspondante et, dans certains cas à une sortie DIGITAL OUT. un signal envoyé à :

- MULTI OUT 17 à 20 sera également envoyé aux sorties ASSIGNABLE OUT 1 à 4, respectivement.
- MULTI OUT 21 et 22 sera également envoyé aux sorties ASSIGNABLE OUT 5 et 6, respectivement et aux sorties L et R de DIGITAL OUT A
- MULTI OUT 23 et 24 sera également envoyé aux sorties ASSIGNABLE OUT 7 et 8, respectivement et aux sorties L et R de DIGITAL OUT B

Ecran MULTI OUT CHANNEL EDIT

1. Pressez [MULTI OUT] en zone SECTION.
2. Pressez les boutons [CH EDIT] des canaux multi-out désirés.
   Cela appelle l'écran d'édition de canal multi-out.
3. Utilisez [PAGE UP] pour sélectionner la page [SOURCE].



4. Sélectionnez une source pour la sortie MULTI OUT à l'aide de la commande V1 knob (SOURCE SELECT).
   Les lignes de liaison montrent la connexion d'entrée/sortie des voies à l'écran.

MEMO

Le niveau de sortie peut être réglé à l'aide de la commande V2 (LEVEL) si nécessaire.

■ Nommer chaque canal de sortie

Chaque canal MULTI OUT (ASSIGNABLE et DIGITAL OUT) peut être nommé pour que vous puissiez aisément l'identifier. Les noms longs (jusqu'à 12 caractères), tels que "ADAT Tr1" et les raccourcis (jusqu'à 3 caractères) tels que "Tr1" peuvent être utilisés.

Appel de l'écran servant à nommer une sortie multi-out

1. Pressez [MULTI OUT] en zone SECTION.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] de la voie multi-out désirée.
   Cela appelle l'écran d'édition de sortie multi-out.
3. Sélectionnez la page [NAME] à l'aide [PAGE DOWN].
4. Utilisez [F1] à [F5] et les commandes V1 à V6 pour programmer un nom.
   Le reste de la procédure est exactement le même que pour nommer un canal d'entrée. Pour des détails, référez-vous à "Donner un nom aux canaux d'entrée" p.83.

■ Réglage d'un niveau de sortie

1. Pressez [MULTI OUT] en zone SECTION.
2. Utilisez le fader de voie de sortie multi-out pour régler son niveau de sortie général.

■ Traitement de sortie de connexion numérique (diffusion ou dithering)

Les signaux numériques en MULTI OUT peuvent subir un processus de diffusion.

MEMO

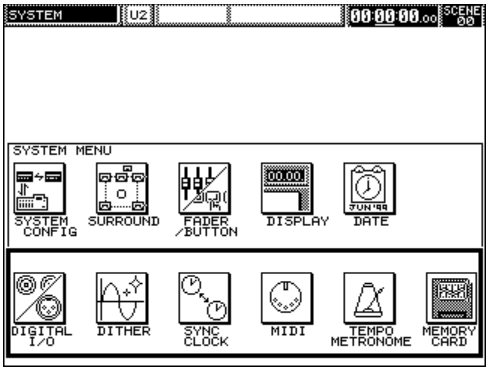
Pour utiliser les sorties MULTI OUT, un VM-24E (acquis séparément) doit être installé.

Qu'est-ce que le processus de diffusion ou dithering ?

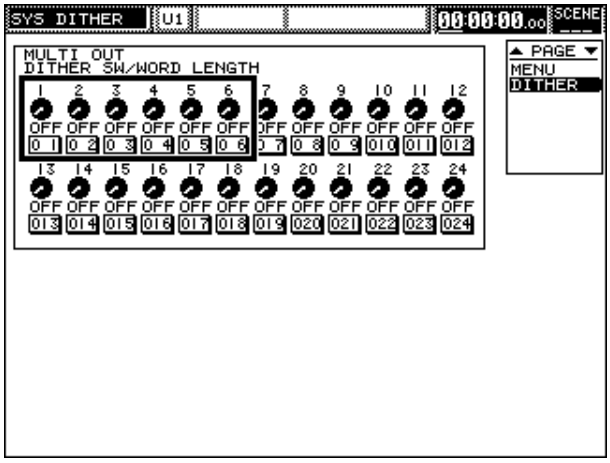
Quand des signaux audionumériques sont envoyés d'un appareil (ou programme informatique) vers un autre, certains des bits de donnée les plus faibles ne seront pas pris en compte si la résolution en bits de l'appareil récepteur est inférieure à celle de l'appareil émetteur. La diffusion est une forme de traitement numérique qui ajoute un bruit de bas niveau au signal pour masquer et réduire toute détérioration du signal résultant de la perte de ces bits. Pour permettre la diffusion, la longueur du mot (en bits) – également appelée résolution ou "bit depth" de l'émetteur doit être ajustée à celle du récepteur. Quand un magnétophone multipiste numérique à entrée 20 bits est connecté en multi-out, réglez la longueur de mot sur 20 dans l'écran de diffusion (dither) du VM. Comme ce processus change légèrement la qualité sonore, si le résultat n'est pas satisfaisant, vous pouvez désactiver ce processus pour la voix affectée.

Réglage de diffusion

1. Pressez [PROJECT] (SYSTEM) en tenant enfoncé [SHIFT].
   Cela appelle l'écran de menu système.



2. Pressez CURSOR [DOWN] puis [F2], et sélectionnez DITHER.
Cela appelle l'écran du mode de réglage de diffusion.



3. Sélectionnez le groupe de sortie multi-out qui contient celle que vous désirez régler.
Utilisez CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT] pour sélectionner 1 à 6, 7 à 12; 13 à 18 ou 19 à 24.

4. Activez ou désactivez la diffusion et réglez la longueur de mot.
Pressez [F1] et [F6] (ON) en accord avec les directives de l'écran pour activer la diffusion – lorsqu'elle est activée, elle s'affiche en négatif. Tournez [V1] à [V6] (WORD LENGTH) pour fixer la longueur de mot ou résolution.

● Sélectionnez la longueur de mot ou résolution qui correspond à celle de l'entrée de l'appareil récepteur, de 16 à 24 bits.

Réglage des envois aux écoutes de contrôle (Monitor) pour le studio ou la scène (STUDIO 1 or 2)

Les sorties ASSIGNABLE OUT 1 à 4 peuvent envoyer des signaux aux moniteurs de studio utilisés par une interprète dans une autre pièce. Vous pouvez configurer deux systèmes d'écoute de studio indépendants: STUDIO 1 et STUDIO 2. Les sorties ASSIGNABLE OUT 1 et 2 sont utilisées comme prises de sortie pour les côtés gauche et droit de STUDIO 1 respectivement et les sorties ASSIGNABLE OUT3 et 4 pour STUDIO 2.

Connectez un casque de studio ou une entrée d'amplificateur d'enceinte de contrôle ou équivalente à chaque prise de sortie studio. Chaque mixage d'écoute de contrôle peut être façonné au goût de l'interprète qui l'utilise. STUDIO 1 à une commande de niveau dédié. Si, par exemple, STUDIO 1 est utilisé pour l'écoute de voie sur une scène, vous pouvez utiliser cette commande pour rapidement baisser son niveau au cas où un effet larsen se produirait.

Prise MONITOR OUT du processeur VM-7200

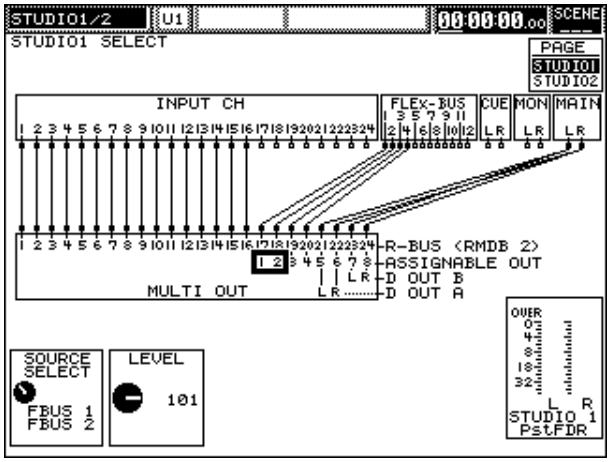
La prise MONITOR OUT du VM-7200 peut envoyer le signal entendu dans les enceintes de contrôle (CONTROL ROOM) vers le studio ou la scène. Elle peut également être utilisée en conjonction avec les sorties STUDIO 1 et 2 (ASSIGNABLE OUT 1 à 4) si nécessaire, comme évoqué à la section suivante.

MEMO

Les réglages STUDIO 1 et 2 affectent les sorties MULTI OUT et DIGITAL OUT qui reçoivent les mêmes signaux – par exemple, le côté gauche de STUDIO 1 reçoit le même signal que MULTI OUT 17 et le côté gauche de la sortie DIGITAL OUT A. Par conséquent, quand vous changez les réglages STUDIO 1 ou 2, prenez garde, car vos nouveaux réglages agissent également sur les sorties MULTI et DIGITAL OUT.

Sélection du signal source pour STUDIO 1 ou 2 (source select)

1. Pressez [SOURCE/STUDIO2].
L'écran STUDIO1/2 apparaît.



2. Sélectionnez STUDIO 1 ou 2 avec [PAGE UP] ou [PAGE DOWN].

3. Sélectionnez le signal source désiré pour STUDIO 1 ou 2.
Tournez [V1] (SOURCE SELECT) pour sélectionner une des sources suivantes:

- Canaux d'entrée 1 à 24
- Bus Flex 1 à 12
- Bus Cue L et R
- Sortie de contrôle Monitor L et R
- Sorties principales L et R

Réglage du niveau d'envoi en STUDIO 1 et 2

1. Pressez [SOURCE/STUDIO2].
L'écran STUDIO1/2 apparaît

2. Sélectionnez STUDIO 1 ou 2 à l'aide de [PAGE UP] ou [PAGE DOWN].

3. Tournez [V2] (LEVEL) pour régler le niveau d'envoi désiré.

● Lorsque vous avez besoin d'un mixage dans le bus Cue qui est différent de celui du mixage principal, vous pouvez créer un nouveau mixage indépendant à l'aide des bus Flex.

Réglage d'une écoute de contrôle pour l'ingénieur du son

Un ingénieur du son peut écouter le système à l'aide d'une prise MONITOR sur la console : DIGITAL OUT 1 et 2, ou LINE OUT. Les mêmes signaux peuvent être entendus au travers d'écouteurs connectés en prise PHONES. Ils peuvent également être envoyés en prise MONITOR OUT du processeur VM-7200.

MEMO

Vous pouvez insérer quelques effets, tels que l'égalisation ou la modélisation de haut-parleurs – lors du trajet du signal de sortie vers l'écoute de contrôle (p. 110).

■ Commutation On ou Off de l'envoi de l'écoute de contrôle vers chaque prise de sortie

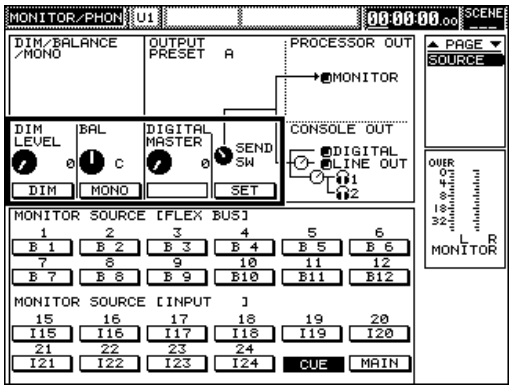
Vous pouvez indépendamment activer ou désactiver l'envoi des signaux de contrôle (Monitor) aux trois prises suivantes :

- MONITOR DIGITAL OUT 1 et 2 sur la console
- MONITOR LINE OUT L et R sur la console
- MONITOR OUT sur le processeur VM-7200

Commutation On ou Off de l'envoi du signal de contrôle (Monitor)

1. Pressez MONITOR/PHONES [SOURCE SELECT] en tenant enfoncé [SHIFT].
Cela appelle l'écran Monitor.

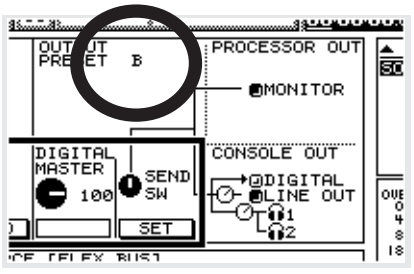
2. Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner la zone d'affichage représentée ci-dessous.



3. Sélectionnez une prise de sortie et commutez On ou Off l'envoi des signaux de contrôle pour celle-ci.
Tournez la commande V4 (SEND SW) pour sélectionner MONITOR sur le processeur, DIGITAL ou LINE OUT sur la console. Pressez [F4] (SET) pour commuter On (affichage négatif) ou Off la sortie de contrôle sélectionnée.

■ Rappel des programmations d'assignation d'envoi et de niveau d'écoute de contrôle (Monitor)

Vous pouvez mémoriser 3 ensembles d'assignation d'envoi d'écoute de contrôle et de niveau – comme décrit dans la section précédente – en un projet. Presser OUTPUT PRESET [A/B/C] en façade pour commuter On ou Off l'équipement visé en sortie ramène A, B et C au même statut que celui obtenu par retour de chacun à sa position d'origine. Dans ce cas, le statut du niveau général numérique (**DIGITAL MASTER)** dans l'afficheur est également mémorisé et rappelé, avec un réglage A à C respectivement.



MEMO

Le signal de contrôle (Monitor) est toujours envoyé à la prise PHONES. Pour éviter d'entendre le signal, baissez le niveau [PHONES LEVEL] sur la console.

NOTE

Vous pouvez mémoriser 3 préprogrammations contenant l'assignation de sortie de contrôle et de niveau de celle-ci dans un projet. Pour créer les 3 préprogrammations, identifiez A, B et C, sélectionnez chacune tour à tour et réglez ses assignations et niveaux de sorties. Pour sélectionner la préprogrammation A ou B, pressez OUTPUT PRESET [A/B/C] — cela fait alterner entre les deux préprogrammations. Pour sélectionner C, pressez OUTPUT PRESET [A/B/C] en tenant enfoncé [SHIFT].

MEMO

Les mêmes signaux peuvent être envoyés aux prises MONITOR DIGITAL OUT 1 et 2 à l'arrière de la console. Vous pouvez faire un contrôle auditif direct depuis une de ces prises en connectant le signal à deux enceintes de contrôle numériques DS-90 Roland montées en série, et en réglant les commutateurs ASSIGN situés à l'arrière des enceintes respectivement sur gauche (left) et droite (right).

● Pour rappeler les preset A ou B, pressez OUTPUT PRESET [A/B/C]. Chaque pression de [A/B/C] fait alterner entre Preset A et B. Pour appeler le preset C, pressez [A/B/C] avec [SHIFT].

■ Choix du signal à écouter (source select)

Les types de signaux suivants peuvent être sélectionnés pour écoute de contrôle: MAIN OUT (le mixage principal), bus Cue, canaux d'entrée 15 à 24 et bus Flex 1 à 12.

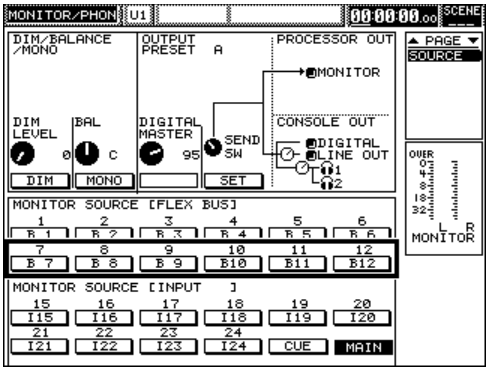
● Les canaux d'entrée et les bus Flex sont habituellement écoutés en mono, avec une position au centre de l'image stéréo. Quand ils sont associés en stéréo, toutefois, le canal impair du couple est entendu sur la gauche et la canal pair sur la droite – sélectionner un des canaux ainsi liés sélectionne automatiquement l'autre.

Sélection d'une source à contrôler : Méthode 1

1. Pressez MONITOR/PHONES [SOURCE SELECT].
2. Utilisez [V1] (SELECT) pour sélectionner le signal devant être écouté à l'aide de la commande V1 (SELECT), en choisissant parmi les entrées IN 15 à 24, FBUSes (1 à 12) MAIN et CUE.
3. Pressez [F6] (EXIT) pour rappeler l'écran initial et confirmer votre sélection.

Sélection d'une source à contrôler : Méthode 2, Contrôle de la sélection actuelle

1. Pressez MONITOR/PHONES [SOURCE SELECT] en tenant enfoncé [SHIFT].
   Cela appelle l'écran Monitor.
2. Utilisez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour sélectionner la zone de l'affichage contenant les paramètres MONITOR SOURCE.



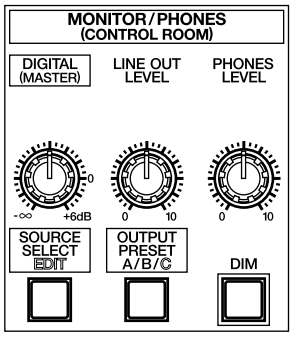
Dans le schéma, les bus Flex 7 à 12 sont sélectionnés comme option de source.

3. Sélectionnez la source désirée avec [F1] à [F6].
   La source sélectionnée s'affiche en négatif.

● La lettre affichée sur le bouton à l'écran indique le nom raccourci de chaque voie (p. 94).

■ Réglage du volume du moniteur (line (ligne), phones (écouteurs), digital (numérique)

Utilisez la commande LINE OUT LEVEL pour régler le niveau en sortie MONITOR LINE OUT. Le volume aux écouteurs (PHONES) peut être réglé à l'aide de la commande PHONES LEVEL.
Utilisez la commande DIGITAL/MASTER pour régler le niveau des sorties MONITOR DIGITAL OUTs1 et 2.



● Les prises MONITOR LINE OUT et PHONES utilisent des circuits analogiques – leurs réglages ne sont donc pas mémorisés dans un projet.

MEMO

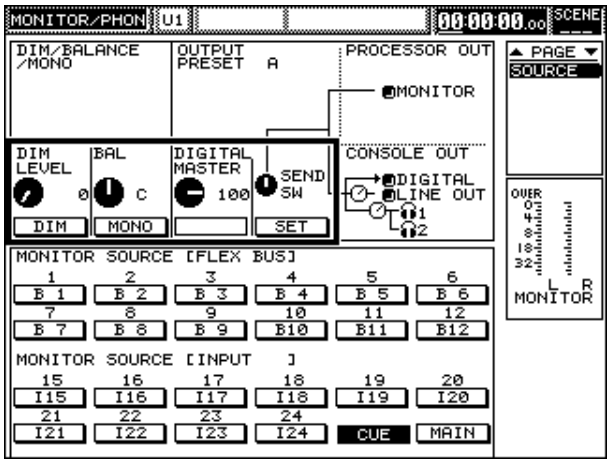
La commande DIGITAL/MASTER affecte toutes les sorties de contrôle, y compris la prises PHONES. A moins qu'il y ait un besoin spécifique de faire autrement, réglez [DIGITAL/MASTER LEVEL] sur 0 dB et ajustez les niveaux d'entrée de tout équipement connecté si nécessaire. Utilisez [PHONES LEVEL] pour ajuster le niveau d'écoute au casque.

■ Pour baisser instantanément le volume d'écoute de contrôle (DIM)

Pressez [DIM] pour baisser instantanément le volume d'écoute de contrôle à un niveau pré-établi. Pressez le bouton à nouveau pour désactiver cette atténuation et ramener le volume d'écoute à son niveau normal.

Pré-réglage du niveau d'atténuation (dim)

1. Pressez MONITOR/PHONES [SOURCE SELECT] tout en tenant enfoncé [SHIFT].
   Cela appelle l'écran Monitor.
2. Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner DIM/BALANCE/MONO.



3. Utilisez la commande V1 (DIM LEVEL) pour régler le niveau auquel chutera le volume d'écoute lorsque l'atténuation sera activée.
   Avec un réglage de 100, l'atténuation n'agira pas et laissera le volume d'écoute tel quel. Sélectionner une valeur plus faible entraîne la réduction du volume quand l'atténuation est demandée. L'atténuation peut également être commutée On ou Off en pressant [F1] (DIM).

■ Réglage de la balance stéréo d'écoute de contrôle

Vous pouvez régler la balance stéréo gauche/droite du signal de contrôle (Monitor).

Réglage de la balance stéréo de l'écoute de contrôle

1. Pressez MONITOR/PHONES [SOURCE SELECT] en tenant enfoncé [SHIFT].
   Cela appelle l'écran Monitor.
2. Utilisez CURSOR [UP] pour sélectionner DIM/BALANCE/MONO dans la section supérieure de l'afficheur.
3. Réglez la balance stéréo d'écoute de contrôle avec la commande V2 (BAL).
   La balance stéréo peut être réglée de L63 à R63. Un réglage de L63 ou R63 rend le côté opposé totalement muet.

■ Ecoute de contrôle en mono

Il peut parfois être utile de faire un contrôle en mono. Pressez [F2] (MONO) à l'étape 2 de "Réglage de la balance stéréo d'écoute de contrôle" au-dessus pour fusionner les côtés gauche et droit du signal de contrôle, de façon égale en un seul signal mono.

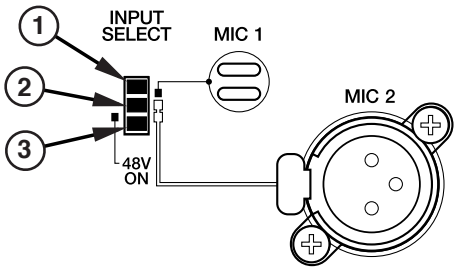
Fonctions Talkback et Slate

La fonction Talkback vous permet de communiquer avec un interprète ou un assistant sur scène ou dans un studio en parlant dans un microphone situé sur la console qui est ensuite dirigé vers une enceinte de contrôle ou appareil identique. La fonction Slate fonctionne de façon similaire, excepté qu'elle enregistre le signal venant de ce microphone, commentaires ou voix off, tel que "Prise 1", "Prise 2", etc. qui permet d'identifier les éléments enregistrés.

● Les fonctions Talkback et Slate fonctionnent par envoi des sons capturés par le microphone de la console vers un bus prédéterminé.

■ Sélection d'un microphone de talkback/slate

Pour les procédures Talkback et Slate, vous pouvez utiliser le microphone intégré à la console (MIC 1) ou un microphone externe connecté à la prise MIC 2 de la façade de la console. Réglez le commutateur de sélection d'entrée INPUT SELECT de la façade comme suit :



1 Avec MIC 1, c'est le microphone d'intercommunication (Talkback) intégré qui est utilisé.

2 Quand un microphone d'intercommunication externe (tel qu'un micro sur flexible) connecté en MIC 2 doit être utilisé.

3 Quand une alimentation phantom est nécessaire pour le microphone externe en position, ci-dessus.

NOTE

Si un microphone ne nécessitant pas d'alimentation phantom (par exemple un microphone dynamique) est connecté en [MIC 2], ne réglez pas le sélecteur en Position 3.

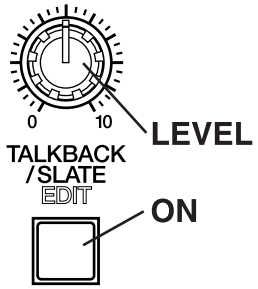
■ Activation de la fonction Talkback/Slate et réglage de son volume

Pressez [TALKBACK/SLATE] sur la façade de la console pour activer la fonction Talkback/Slate et envoyez ce qui est dit dans le microphone d'intercommunication vers la sortie spécifiée dans la section suivante. Utilisez la commande LEVEL (voir schéma ci-dessous) pour régler le volume du microphone d'intercommunication. Si vous trouvez que les sons ainsi captés par le microphone souffrent de distorsion, baissez légèrement le volume du microphone.

● Bien qu'habituellement la fonction talkback/slate ne soit activée que lorsque le bouton the TALKBACK/SLATE est pressé, vous pouvez choisir que l'interrupteur [TALKBACK/SLATE] devienne un interrupteur permanent pour commuter On et Off la fonction talkback/slate, activant et désactivant le microphone talkback/slate à chaque pression. Vous pouvez configurer la fonction talkback/slate en pressant [PROJECT]avec [SHIFT], puis [F3] (FADER/BUTTON) dans la section supérieure de l'écran, et enfin le bouton TALKBACK BUTTON (p. 37).

MEMO

Le niveau de la fonction talkback/slate peut également être réglé à l'aide du paramètre SEND LEVEL en écran Talkback (voir section suivante).



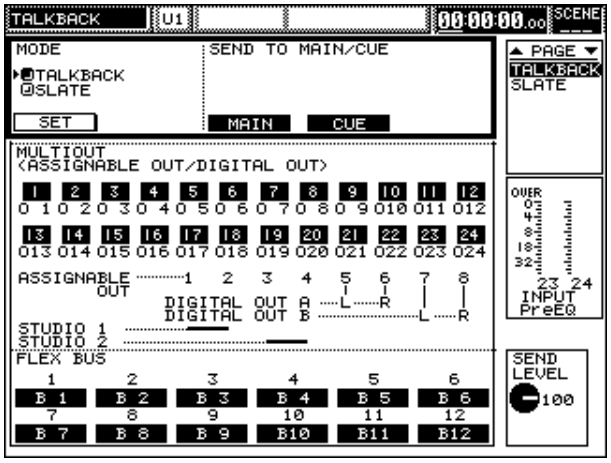
■ Commutation On/Off indépendante des fonctions Talkback et Slate

Vous pouvez sélectionner les destinations des fonctions Talkback et Slate pour le signal capturé par le microphone d'intercommunication en réglant les paramètresTALKBACK et SLATE.

Commutation On/Off indépendante des des fonctions talkback et slate

1. Pressez [TALKBACK/SLATE] en tenant enfoncé [SHIFT].
Cela appelle l'écran talkback/slate (TALKBACK).

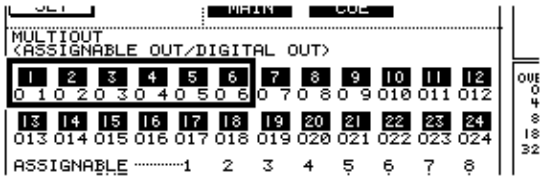
2. Pressez CURSOR [UP] pour sélectionner la section supérieure (MODE, SEND TO MAIN/CUE).



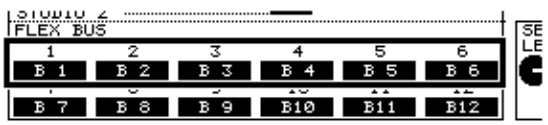
3. Sélectionnez TALKBACK ou SLATE.
Tournez la commande V1 pour sélectionner l'un des deux et pressez [F1] (SET) pour entériner votre choix. L'écran changera pour refléter votre choix.

4. Commutez On ou Off l'envoi des sons captés en talkback ou slate vers MAIN OUT, le bus Cue ou MONITOR OUT.
Pressez [F3] (MAIN) ou [F4] (CUE) pour commuter On ou Off ces envois respectifs.

5. Commutez On ou Off l'envoi des sons talkback ou slate vers MULTI OUT, (ASSIGNABLE OUT/DIGITAL OUT A, B).
Utilisez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour sélectionner le groupe de six sorties MULTI OUT désirés (ASSIGNABLE OUT/DIGITAL OUT). Pressez [F1] à [F6] pour commuter On ou Off ces envois respectifs.



6. Commutez On ou Off l'envoi des sons talkback ou slate vers les bus Flex
Pressez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour sélectionner les bus Flex 1 à 6 ou 7 à 12 dans la section inférieure de l'écran. Pressez [F1] à [F6] pour commuter On ou Off l'envoi vers chque bus Flex.



MEMO

Quand [TALKBACK/SLATE] est pressé, le signal du microphone est envoyé à la destination sélectionnée à l'étape 3 ci-dessous.

MEMO

Sélectionner SEND LEVEL (niveau d'envoi) dans le coin inférieur droit avec le curseur vous permet d'ajuster le volume de la fonction Talkback ou Slate à l'aide de la commande V6.

Chapitre 7 Procédure de mixage 3 (Réglages communs aux entrées et sorties)

Ce chapitre explique les procédures de mixage telles que celles communes aux entrées (par exemple canaux d'entrée et canaux multi-in) et de sorties (par exemple bus Flex, bus Cue et canaux multi-out).

Contrôle simultané des signaux de plusieurs voies (signaux (Link) et groupes (Group))

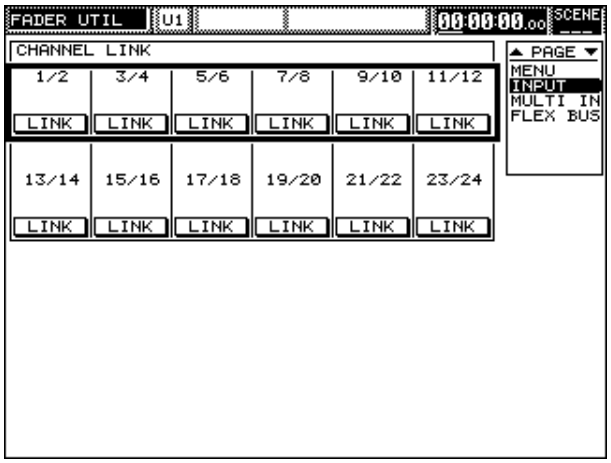
Les fonctions de liaison stéréo (Link) et de groupage (par exemple fonction Mute et groupage de faders) vous permettent de piloter simultanément les signaux de plusieurs voies.

■ Associer une voie à une autre (Liaison stéréo)

La fonction de liaison stéréo ou "Stereo Link" vous permet de commander les signaux d'une paire de voies impaire et paire comme une seule entité stéréo. Quand ce lien stéréo est activé, changer le paramètre d'une voie change également le paramètre sur l'autre – à l'exception du panoramique – facilitant le traitement du signal stéréo. Vous pouvez utiliser ces liaisons stéréo pour :

- Les canaux d'entrée INPUT 1 à 24
- Les canaux d'entrée Multi-in 1 à 24
- Les canaux de bus Flex 1 à 12

1. Pressez [FADER UTILITY].
   Le menu FADER UTILITY apparaît.
2. Pressez [F1] (CHANNEL LINK).
3. Pressez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour afficher l'écran de liaison.



4. Pressez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour sélectionner le groupe de 6 voies désiré.
5. Pressez [F1] à [F6] pour permettre la liaison de la voie correspondante avec son alter ego impaire/paire – quand la liaison est activée, les canaux ainsi liés s'affichent en négatif.
   Pour désactiver la liaison, pressez le bouton F1 à F6 correspondant à nouveau.

■ Neutralisation de plusieurs voies (mute group)

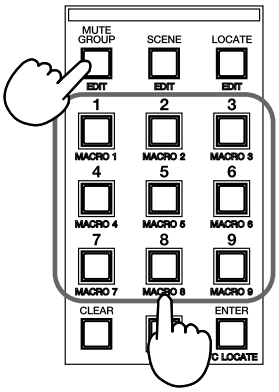
Chaque voie peut être coupée à l'aide de [STATUS]. Pour couper (neutraliser) plusieurs voies simultanément, utilisez la fonction de groupage de coupure (Mute Group). Ce système offre 9 de ces groupes. Quand un de ces groupes est commuté On ou Off, toutes les voies référencées dans le groupe sont coupées et réactivées selon le cas.

MEMO

Pour couper indépendamment chaque voie, pressez [MUTE] en mode CH STATUS de la voie que vous désirez ainsi couper (p. 77).

Commutation On/Off d'un groupe de coupure 1 à 9

Pressez [MUTE GROUP] sous MEMORY/RECALL et [1] à [9] pour commuter On et Off chaque groupe.



Référencement et suppression d'une voie dans un groupe de coupure (Mute Group)

Chaque voie peut être référencée dans un groupe de coupure à l'aide de la procédure ci-dessous:

- Les canaux d'entrée INPUT 1 à 24
- Les canaux d'entrée Multi-in 1 à 24
- Les canaux de bus Flex 1 à 12
- Groupe de faders 1 à 24

MEMO

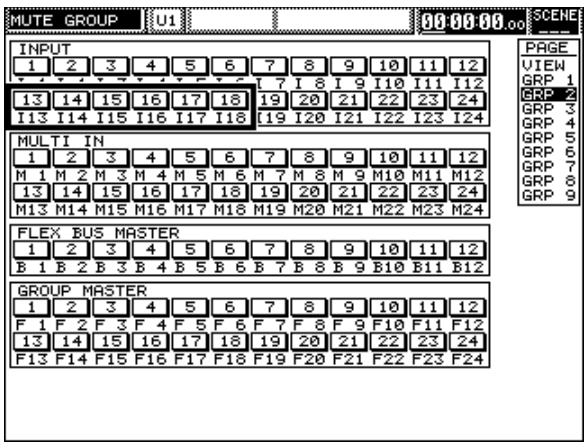
Couper les voies d'un groupe de faders rend le groupe silencieux de la même façon que l'abaissement complet de ses faders.

1. Pressez [MUTE GROUP] sous MEMORY/RECALL tout en tenant enfoncé [SHIFT].

Cela appelle l'écran de réglage Mute Group.

2. Utilisez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour sélectionner le groupe avec lequel vous désirez travailler.

Pour sélectionner le groupe 2, par exemple, choisissez GRP 2.



MEMO

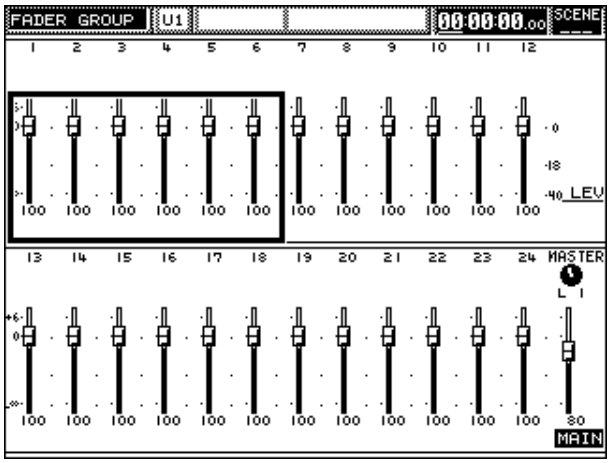
Sélectionnez la page VIEW à l'étape 2 pour voir quelles voies, s'il y en a, sont actuellement coupées. Ce réglage peut également être changé directement à l'aide du curseur et de [F1] à [F6].

3. Utilisez CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT] pour sélectionner le groupe de 6 voies désiré.
Dans le schéma ci-dessus, les canaux d'entrée 13 à 18 sont sélectionnés.

4. Changement du référencement de groupe de coupure d'une voie
Une voie peut être référencée dans un groupe de coupure ou supprimée de ce groupe à l'aide de bouton F1 à F6 lui correspondant – quand la voie est référencée, elle s'affiche en négatif à l'écran.
Répétez les étapes 3 à 4 pour faire le référencement des autres voies. Pour régler les référencements d'un autre groupe de coupure (Mute Group), rétournez à l'étape 2.

■ Changement simultané du niveau de plusieurs voies (fader-group)

Les réglages de fader (volume) pour plusieurs voies peuvent être pilotés à l'aide d'un seul maître pour ce groupe de faders. En montant ou baissant ce fader, le volume de toutes les voies référencées dans le groupe est simultanément monté ou baissé. Pressez [FADER GROUP] MASTER 1-24 en zone SECTION pour appeler l'écran Fader Group. Vous pouvez constituer jusqu'à 24 groupes de faders.



Les voies suivantes peuvent être groupées :

- Les canaux d'entrée INPUT 1 à 24
- Les canaux d'entrée Multi-in 1 à 24
- Les canaux de bus Flex 1 à 12
- Canaux MIDI 1 à 16

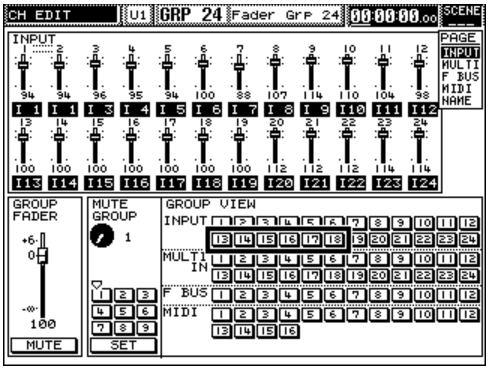
MEMO

Le niveau de sortie d'une voie provient de la multiplication du réglage de son fader par celui du fader général (Master) pour tout groupe de faders auquel la voie est assignée.

Référencement et suppression dans un groupe de faders

Chaque fader de voie peut être référencé dans un groupe de faders comme suit :

1. Pressez [FADER GROUP] MASTER 1-24 en zone SECTION.
   Cela appelle l'écran Fader Group et transforme les tranches de voie en voie Master de groupe de faders.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] du Master de groupe de faders désiré.
   Cela appelle l'écran de référencement/suppression de faders de voie.

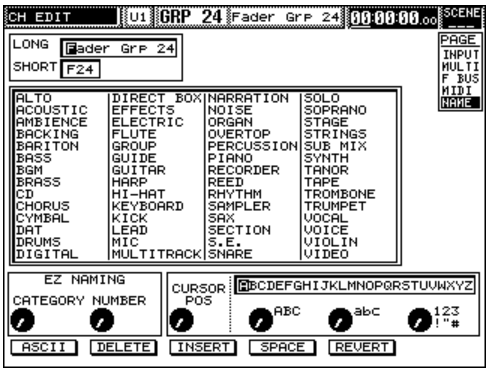


3. Sélectionnez un groupe de 6 voies CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT] depuis GROUP VIEW en bas à droite de l'écran.
   Dans le schéma ci-dessus, les canaux d'entrée Input 13 à 18 sont sélectionnés.
4. Référencement ou suppression d'un fader de voie.
   Un fader de voie sélectionné peut être référencé ou supprimé à l'intérieur d'un groupe de faders à l'aide de [F1] à [F6]. Répétez les étapes 3 à 4 pour assigner les voies ou les supprimer du groupe de faders sélectionné à l'étape 2. Pour changer les référencement d'un autre groupe de faders, retournez à l'étape 2.

Nommer un Master de groupe de faders

Un Master de groupe de faders peut être nommé. Cela peut être utile pour identifier les voies qu'il pilote. A la fois les noms longs (jusqu'à 12 caractères) tels que "ToutesVoix" et les noms courts (jusqu'à 3 caractères) tels que "Vox" peuvent être réglés.

1. Pressez [FADER GROUP] MASTER 1-24 en zone SECTION.
2. Pressez le bouton [CH EDIT] du master de groupe de faders désiré.
   Cela appelle l'écran d'addition/suppression de faders de voie.
3. Utilisez [PAGE DOWN] pour sélectionner la page NAME.



4. Utilisez [F1] à [F5] et les commandes V1 à V6 pour programmer un nom.
   Le reste de la procédure est exactement le même que pour nommer un canal d'entrée. Pour des détails, référez-vous à "Nommer un canal d'entrée" (p.83).

NOTE

Vous ne pouvez pas référencer un même fader dans plusieurs groupes de faders.

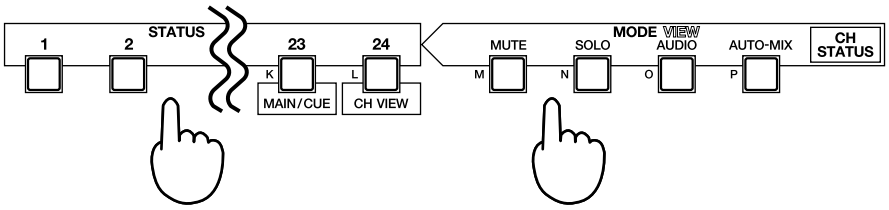
MEMO

En pressant [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] et en sélectionnant INPUT, MULTI, F BUS ou MIDI à l'étape 2 ou ultérieurement, le statut d'appartenance de chaque fader de voie au groupe de faders peut être contrôlée. Le réglage d'un fader de voie peut également être changé directement avec CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT] et les commandes V1 à V6.

Contrôle du statut Mute/Solo de chaque master de groupe de faders

Un master de groupe de faders peut être mis en solo ou coupé (Mute). Cela à pour effet de mettre en solo ou de couper tous les faders de voie référencés dans ce groupe de faders.

1. Pressez [FADER GROUP] MASTER 1-24 en zone SECTION.
2. Sélectionnez MUTE ou SOLO à l'aide du bouton CH STATUS MODE.
   Presser [MUTE] ou [SOLO] allume chaque indicateur.



3. Pressez le bouton [STATUS] de la voie master du groupe de faders pour couper ou mettre en solo le groupe de faders correspondant (p. 77).

Référencement d'un master de groupe de faders dans un groupe de coupure (Mute Group)

Un master de groupe de faders peut également être référencé dans un groupe de coupure (Mute Group, p.103). Quand ce groupe est coupé, c'est comme si vous aviez totalement abaissé les faders de ce groupe de faders.

1. Pressez [MUTE GROUP] sous MEMORY/RECALL tout en tenant enfoncé [SHIFT].
   Cela appelle l'écran de réglage de groupe de coupure.
2. Utilisez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour sélectionner le groupe de coupure avec lequel vous désirez travailler.
3. Utilisez CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT] pour sélectionner l'ensemble de 6 voies désiré.
4. Référencement ou suppression d'une voie de groupe de faders dans un groupe de coupure
   Une voie de groupe de faders peut être ajoutée ou retirée d'un groupe de coupure avec [F1] à [F6].
   Répétez les étapes 3 et 4 pour éditer les référencements d'autres groupes de coupure. Pour travailler avec un autre groupe de faders, retournez à l'étape 2.

MEMO

Sélectionnez la page VIEW à l'étape 2 affiche le statut de coupure de toutes les voies. Ce réglage peut également être changé directement à l'aide du curseur et de [F1] à [F6].

Réglages relatifs aux fonctions Mute et Solo

Bien que les fonctions Mute (p.77) et Solo (p.78) puissent s'appliquer individuellement aux voies, le comportement basique en mode mute et solo pour toutes les voies peut être réglé pour chaque projet à l'aide de la méthode suivante :

■ Volume solo et réglage de la voie depuis laquelle se fera la mise en solo

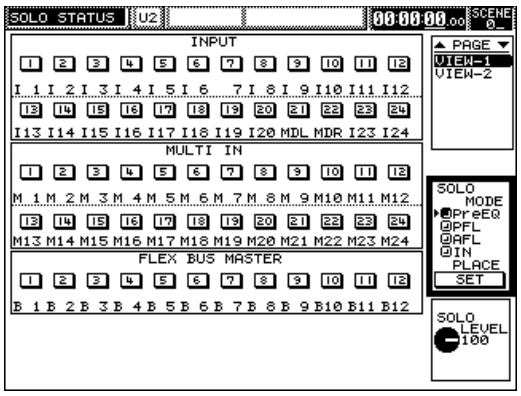
Les signaux peuvent être mis en solo depuis différents emplacements lors du trajet du signal dans la voie pour vous permettre de les écouter à différentes étapes de leur traitement (par exemple, vous pouvez écouter le signal original ou le signal après qu'il soit passé par un égaliseur). Les positions se sélectionnent à l'aide du paramètre SOLO MODE :

PRE EQ:	Le signal avant qu'il passe au travers de l'égaliseur de voie.
PFL:	Le signal avant qu'il atteigne le fader de voie, le panoramique ou d'autres niveaux.
AFL:	Le signal après qu'il soit passé par le fader de voie, l'égaliseur, le panoramique ou d'autres niveaux (post fader).
INPLACE:	Le signal tel qu'il sera produit dans le mixage principal.

Comment configurer la fonction Solo

Quand PRE EQ, PFL ou AFL est le mode Solo sélectionné, les signaux mis en solo ne sont envoyés qu'au bus Cue. Pour cette raison, vous devez écouter un moniteur connecté en MONITOR OUT, ou avec un casque, pour bénéficier des signaux mis en solo. Ils ne peuvent pas être entendus au travers des enceintes ou autres appareils connectés en MAIN OUT.
Si INPLACE est le mode Solo sélectionné, toutes les voies non mises en solo dans le mixage principal sont coupées. Cela signifie que les sorties MAIN OUT ne produisent que les signaux mis en solo.
Comme expliqué ci-dessus, utilisez PRE EQ, PFL ou AFL pour contrôler les signaux au cours de leur trajet dans la voix ou INPLACE pour les contrôler tel qu'ils sonneront en sortie MAIN OUT.

1. Pressez [SOLO] sous CH STATUS MODE en tenant enfoncé [SHIFT].
Cela appelle l'écran SOLO STATUS.



2. Amenez le curseur sur SOLO MODE en pressant CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT].

3. Tournez la commande [V6] pour sélectionner la position depuis laquelle se fera la sortie du signal, puis entérinez la en pressant [F6] (SET).

4. Amenez le curseur sur SOLO LEVEL en pressant CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] ou [RIGHT].
5. Tournez la commande [V6] (SOLO LEVEL) pour déterminer le volume de solo.

■ Liaison stéréo de voies

Quand l'image stéréo est répartie sur deux voies, vous pouvez utiliser la fonction de liaison sétéro (Stereo Link) pour mettre en solo ou couper les deux voies comme une seule entité, à l'aide d'un seul bouton SOLO ou MUTE.

1. Pressez [FADER UTILITY].
   Le menu FADER UTILITY apparaît.
2. Pressez [F1] (CHANNEL LINK).
3. Pressez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour afficher l'écran de liaison de voie.
   La liaison peut être réglée pour les voies suivantes:
   - Les canaux d'entrée INPUT 1 à 24
   - Les canaux d'entrée Multi-in 1 à 24
   - Les canaux de bus Flex 1 à 12
4. Pressez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour sélectionner l'ensemble de 6 canaux désiré.
5. Pressez [F1] à [F6] pour activer la liaison stéréo de la voie désirée – quand la liaison est active, le canal s'affiche en négatif.
   Pour désactiver la liaison, pressez à nouveau [F1] à [F6].

Chapitre 8 Emploi des effets internes

Comment sont organisés les effets internes

Le système vous permet d'utiliser les effets internes simultanément pour jusqu'à 9 voies stéréo par processeur. Les effets (FX) 3 à 8 nécessitent des cartes d'extension d'effets (vendues séparément).

Installation des effets

FX1 et FX2	Standard
FX3 et FX4	Obtenus par installation d'une VS8F-2 en **EFFECT A** du processeur.
FX5 et FX6	Obtenus par installation d'une VS8F-2 en **EFFECT B** du processeur.
FX7 et FX8	Obtenus par installation d'une VS8F-2 en **EFFECT C** du processeur.
Master FX	Standard. Pour insertion en sortie MAIN OUT et MONITOR.

Types d'effets (algorithmes)

Effets 1 à 8	39 algorithmes
Effet Master	3 algorithmes

? Algorithmes (p. 232)

MEMO

Pour savoir comment installer la VS8F-2, référez-vous à "Installation d'options/Installation du processeur d'effets (VS8F-2" dans le manuel du processeur VM-7200/7100.

■ Emploi de la fonction de modélisation d'enceinte

La modélisation d'enceinte est un des algorithmes d'effet qui simule le son reproduit au travers de toute une variété d'enceintes de contrôle. Elle s'applique par conséquent principalement en sortie MONITOR OUT à l'aide de l'effet Master. Normalement, assignez l'effet Master en MONITOR OUT, puis copiez la bibliothèque de modélisation d'enceinte, en suivant la procédure décrite en p.111. Comme l'algorithme de modélisation d'enceinte peut être utilisé dans les effets 1 à 8, utilisez ces effets lorsque vous désirez les assigner à d'autres positions. Généralement, la modélisation d'enceinte n'est pas utilisée en mode envoi/retour (Send/Return) car elle ne fonctionne pas correctement si l'effet est mélangé avec le son direct.

Procédure de production d'un effet

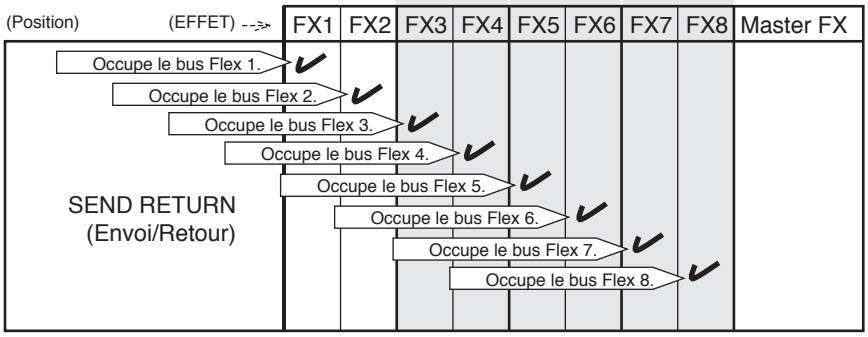
■ Choix de la position de l'effet

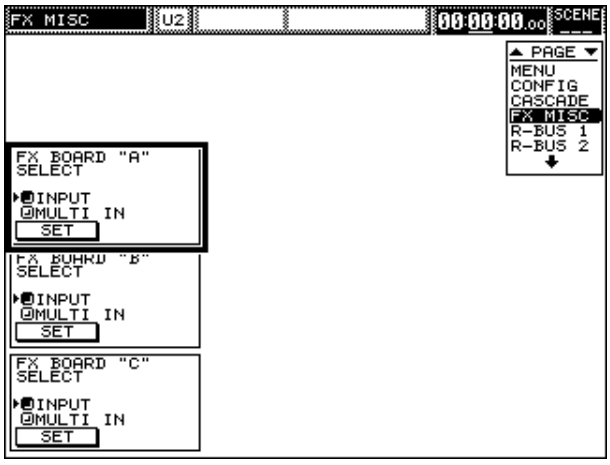
Vous pouvez assigner les effets au trajet du signal représenté dans le schéma synoptique sur une feuille indépendante (fournie avec le processeur). Notez que les positions auxquelles les effets sont assignées sont limitées pour chaque processeur d'effet.

Vous ne pouvez assigner les effets qu'aux emplacements cochés dans le tableau ci-dessous.

*1 INPUT ou MULTIIN peut être sélectionné sur la base d'une carte d'extension.

(Position)			(EFFET) -->	FX1	FX2	FX3	FX4	FX5	FX6	FX7	FX8	Master FX
Insert	INPUT (MULTI IN)		1–4 13–16	✔	✔	✔	✔				*1	
			5–8 17–20	✔	✔			✔	✔			
			9–12 21–24	✔	✔					✔	✔	
	FLEX BUS	OUT	1–12	✔	✔							
		Interne	1–2	✔	✔							
			3–4			✔	✔					
			5–6					✔	✔			
			7–8							✔	✔	
	MAIN OUT (L,R)			✔	✔							✔
	MONITOR OUT (L,R)			✔	✔							✔
				Standard		Extension [A]		Extension [B]		Extension [C]		Standard



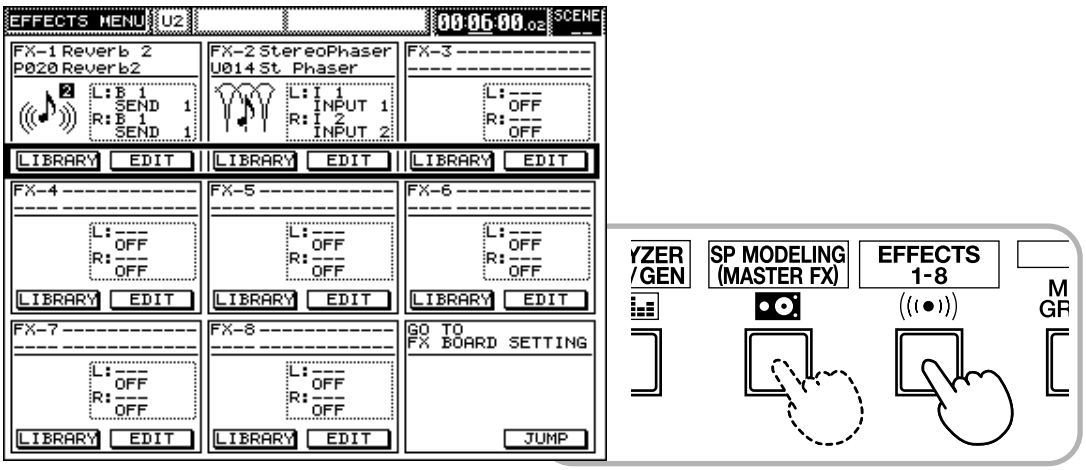


● En ce qui concerne les effets A (3/4), B (5/6) et C (7/8), ajoutés par le biais d'une VS8F-2, vous devez sélectionner leur utilisation pour les entrées INPUT ou MULTI IN lorsque vous vous en servez pour une insertion par voie. Ce réglage est disponible dans l'écran ci-contre (page système "FX MISC").

Comment appeler l'écran
[EFFECTS 1-8] → CURSOR [DOWN] (ligne du bas) → [F6] (JUMP)

Choix de la position de l'effet

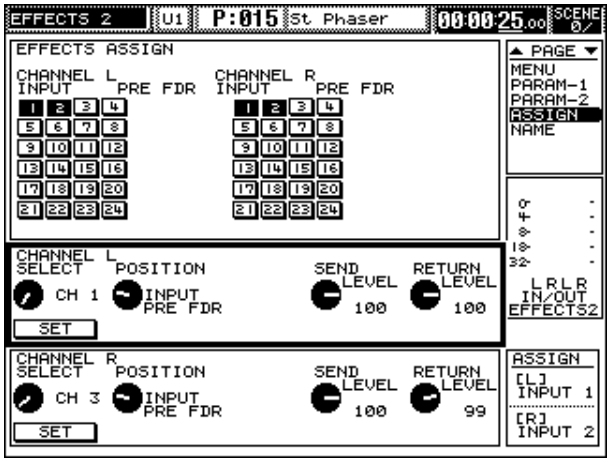
1. Appelez l'écran Effects Menu.
Pour les effets 1 à 8, pressez [EFFECTS 1-8], ou pour l'effet général ou Master, pressez [SP MODELING (MASTER FX)].



2. Sélectionnez la colonne d'effet à utiliser avec CURSOR [UP] et [DOWN].
Les effets apparaissent à l'écran dans l'ordre suivant, de haut en bas : 1 à 3, 4 à 6, et 7 et 8.
* Cette étape n'est pas nécessaire pour l'effet Master.

3. Appelez l'écran d'édition d'effet (Edit Effect).
Pressez EDIT pour l'effet en question. ([F2], [F4] ou [F6]. [F2] pour l'effet Master.)

4. Sélectionnez la page ASSIGN avec [PAGE DOWN].
L'affichage change pour l'écran où se déterminent les positions d'effet.



5. Sélectionnez L (gauche) ou R (droite) de l'effet (*).
Sélectionnez L ou R avec CURSOR [UP] et [DOWN].
* Cette étape n'est pas nécessaire pour l'effet Master.

MEMO

Pour accéder au même écran mais pour un autre effet, tenez enfoncé [EFFECTS 1-8] et pressez la touche numérique ([1]–[8]) correspondante à l'effet.

6. Spécifiez l'emplacement (position) auquel l'effet interviendra.
En utilisant la commande V2 (POSITION), sélectionnez une des valeurs suivantes (pour l'effet Master, vous pouvez choisir OFF, MAIN ou MONITOR avec la commande V1).

- OFF — Non utilisé.
- INPUT PRE EQ — Inséré dans un canal d'entrée INPUT (avant égaliseur).
- INPUT PRE FDR — Inséré dans un canal d'entrée INPUT (avant fader).
- MULTI IN PRE EQ — Inséré dans un canal MULTI IN (avant égaliseur).
- MULTI IN PRE FDR — Inséré dans un canal MULTI IN (avant fader).
- SEND/RTN (INT) — Sert dans une boucle d'envoi/retour.
- INT FBUS — Inséré dans un bus Flex (mode interne).
- EXT FBUS — Inséré dans un bus Flex (mode externe).
- MAIN — Inséré en sortie MAIN OUT.
- MONITOR — Inséré en sortie MONITOR OUT.

7. Spécifiez le canal où se fera l'insertion de l'effet (*).
Sélectionnez le numéro de canal ou de voie avec la commande V1 (CHANNEL SELECT) puis pressez [F1] (SET) pour valider votre choix. Il n'est possible de régler ces canaux que si les numéros sont donnés (par exemple INPUT, FLEX BUS, etc.)
* Cette étape n'est pas nécessaire pour l'effet Master.

Autres restrictions

- Vous ne pouvez sélectionner que les algorithmes suivants avec les effets 1, 3, 5 et 7. Et comme ils nécessitent un circuit de traitement du signal plus important, les effets qui les suivent immédiatement (par exemple FX2 pour FX1, FX4 pour FX3, etc.) ne peuvent pas être utilisés simultanément

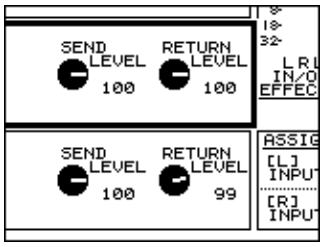
  Voice Transformer
  Vocoder2
  Mastering Tool Kit
  31-Band Graphic Equalizer

- Quand un analyseur de spectre est utilisé (p.184), un ensemble d'effets prédéfini, 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6 ou 7 et 8 n'est plus disponible. Cela est dû au fait que l'analyseur de spectre interne partage son circuit de traitement avec les effets 1 à 8. Les effets inaccessibles sont alors commutés en mode Bypass (le son entrant ressort tel quel).

  Le circuit de traitement d'effet à partager avec l'analyseur se choisit en page SETUP de l'écran Analyser. Utilisez [ANALYZER/OSC/GEN] et [PAGE (DOWN, UP)] pour appeler cet écran (p. 185).

■ Réglage des niveaux d'entrée/sortie

En page d'assignation d'effet (Assign Effect), vous pouvez spécifier le niveau d'entrée pour chaque unité d'effet ainsi que le niveau de sortie pour les effets. Les niveaux sont réglés avec les commandes V4 (SEND LEVEL) et V5 (RETURN LEVEL) après avoir sélectionné L ou R avec CURSOR [UP] et [DOWN]. (Pour l'effet Master, utilisez les commandes V3 et V4).
La plage de réglage va de 0 à 127; une valeur de 100 entraîne une absence d'atténuation/amplification (0 dB).



NOTE

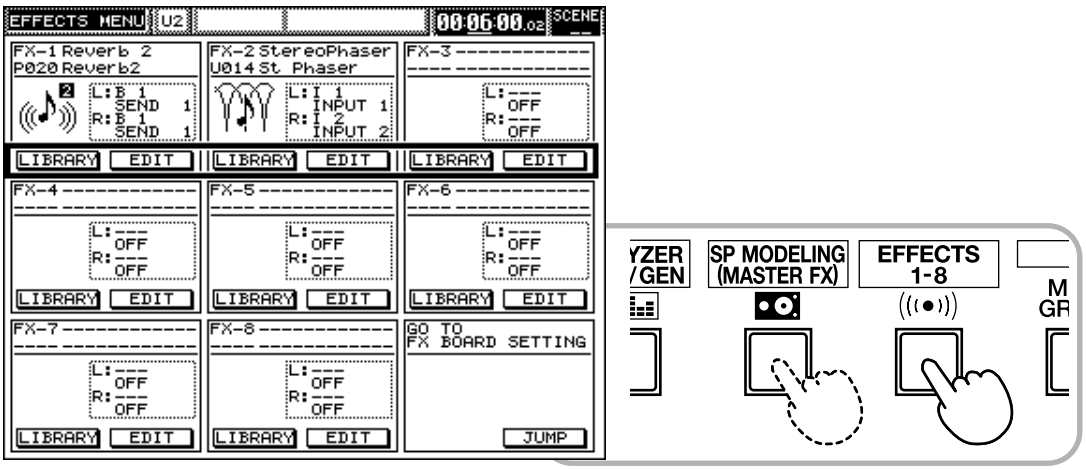
Bien que l'écran indique "SEND LEVEL" et "RETURN LEVEL,"vous pouvez utilisez cette page pour régler les niveaux d'entrée/sortie lorsque les effets sont utilisés en insertion (que la valeur FBUS SEND/RTN (INT) ait été choisie pour la position n'est pas important pour ce réglage).

■ Sélection de la bibliothèque d'effets

Une sélection de 200 **bibliothèques préprogrammées** (P000 à P199) est fournie pour les effets. Vous pouvez choisir une bibliothèque adaptée à vos besoins et la copier dans un effet de 1 à 8 ou vers l'effet Master.

Sélection d'une bibliothèque

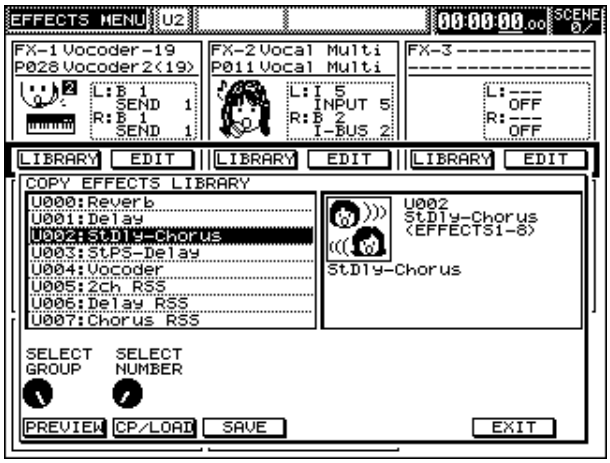
1. Appelez l'écran Menu Effect.
Pour les effets 1 à 8, pressez [EFFECTS 1-8], ou pour l'effet Master, pressez [SP MODELING (MASTER FX)].



2. Sélectionnez la colonne d'effet à utiliser avec CURSOR [UP] et [DOWN].
Les effets apparaissent à l'écran dans l'ordre suivant de haut en bas : 1 à 3, 4 à 6, et 7 à 8 (cette étape n'est pas nécessaire pour l'effet Master).

3. Ouvez la liste des bibliothèques d'effet

Pressez **LIBRARY** (bibliothèque) pour l'effet désiré. ([F1], [F3] ou [F5]. [F1] pour l'effet Master). Une fenêtre auxiliaire de liste de bibliothèques s'ouvre.



4. Sélectionnez une bibliothèque pour contrôler son effet.

D'abord, tournez la commande V1 (SELECT GROUP) pour sélectionner **U** (User) ou **P** (Preset). (A la sortie d'usine, la bibliothèque User contient les mêmes données que la bibliothèque Preset). Puis tournez la commande V2 (SELECT NUMBER) pour choisir un numéro (000 à 199) en vous référant aux noms de bibliothèque apparaissant à l'écran. Presser [F1] (PREVIEW) pour l'activer (l'afficher en négatif) vous permet d'écouter cet effet. Le désactiver ramène l'effet à son statut précédent.

5. Validation de votre choix.

Après votre sélection, pressez [F2] (CP/LOAD) puis copiez le contenu de la bibliothèque pour valider votre choix. Une fois validé, toutefois, vous ne pouvez pas restauré le réglage d'effet d'origine.

NOTE

Une bibliothèque nommée "----------" dans la liste affichée à l'écran ne peut pas être utilisée par l'effet actuellement sélectionné. **Cela est dû au fait que la bibliothèque pour les effets 1 à 8 n'est pas compatible avec les effets Master.** La même est vraie pour les algorithmes (Speaker Modeling ou modélisation d'enceinte) communs aux effets.

MEMO

En plus, éditer les effets (voir ci-après) vous permet d'obtenir des résultats encore mieux adaptés à vos besoins. Vous pouvez sauvegarder 200 bibliothèques User (U000 à U199) dans l'unité principale (p. 117).

Edition des effets

■ Choix de l'algorithme

Le fonctionnement de base de chaque effet est régi par l'algorithme sélectionné. Lorsque vous commencez à régler les effets, vous devez commencer par sélectionner un algorithme. Vous pouvez faire cela en choisissant une bibliothèque prototype ayant le même nom que l'algorithme dans la bibliothèque d'effets Preset.

? Algorithme (p. 232)

- Effets 1 à 8... Bibliothèques d'effets entre **P000** et **P038**
- Effet Master... Bibliothèques d'effets entre **P039** et **P041**

☞ Sélection des bibliothèques d'effets (p. 113)

■ Edition d'effets

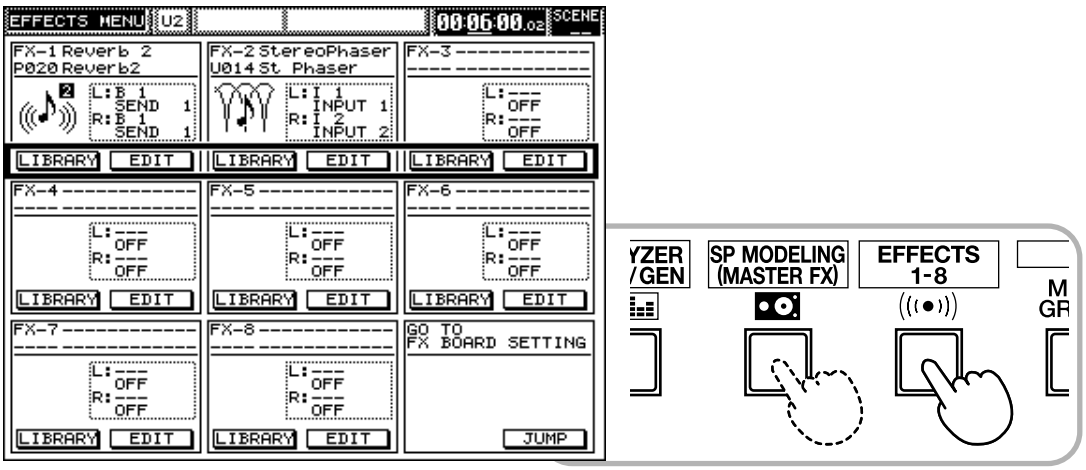
Après avoir sélectionné une bibliothèque, éditez l'effet pour l'adapter à vos besoins.

Appel de l'écran d'édition (Edit)

(Les étapes marquées * ne sont pas nécessaires pour l'effet Master.)

1. Appelez l'écran Menu Effect.

Pour les effets 1 à 8, pressez [EFFECTS 1-8], ou pour l'effet Master, pressez [SP MODELING (MASTER FX)].



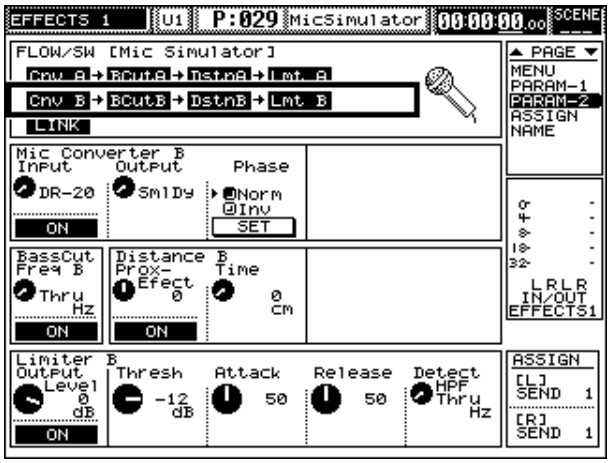
2. Sélectionnez la colonne d'effet à utiliser avec CURSOR [UP] et [DOWN].

Les effets apparaissent à l'écran dans l'ordre suivant de haut en bas : 1 à 3, 4 à 6, et 7 à 8.

3. Appelez l'écran d'édition d'effet (Edit Effects)

Pressez **EDIT** pour l'effet désiré ([F2], [F4] or [F6]. [F2] pour l'effet Master)

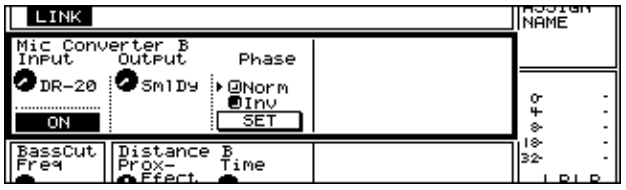
4. Sélectionnez [PARAM-1] ou [PARAM-2] avec PAGE DOWN.
La page Edit Parameter s'ouvre (la page Edit Parameter peut ne pas contenir la page [PARAM-2]). Les pages de paramètre varient d'un algorithme à l'autre (l'illustration ci-dessous montre un exemple de **Mic Simulator ou simulateur de micro**). Pour une description des paramètres affichés, voir la liste des algorithmes à partir de la page 119.



La zone [FLOW/SW] indique l'ordre dans lequel les effets sont assignés dans l'algorithme. Dans cet exemple, les effets sont assignés à deux trajets de signal (A et B) dans l'ordre suivant: Cnv, BCut, Dstan, et Lmt. Vous pouvez commuter On et Off les effets indépendamment en positionnant le curseur comme indiqué dans l'illustration et en pressant les boutons F allumés ([F1] à [F4] dans cet exemple).

Réglage à l'intérieur de l'écran d'édition d'effet

Vous pouvez régler les paramètres d'effet en positionnant le curseur et en utilisant les commandes [V1] à [V6] et les boutons [F1] à [F6].
Par exemple, vous pouvez régler les paramètres comme ci-dessous quand [F1] et [F3] sont allumés avec le curseur sélectionnant la zone représentée dans la figure.



[F1] (ON)	Commute On et Off l'effet de la section Mic Converter.
V1 (INPUT) et V2 (OUTPUT)	Changent les réglages de paramètre si nécessaire.
V3 (PHASE) et [F3] (SET)	Sélectionnez Norm ou Inv en tournant la commande V3 et pressez [F3] pour valider votre choix.

MEMO

Pour une description des paramètres de la fenêtre, voir la liste des algorithmes, commençant en p.119.

Sauvegarde du statut d'un effet (bibliothèque d'effet)

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 200 effets édités dans l'unité principale sous forme de bibliothèques User (U000 à U199) (p.143). Pour sauvegarder ces bibliothèques personnelles, utilisez [F3] (SAVE) en écran de sélection de bibliothèques (Select library).

Lorsque vous désirez changer le nom d'une bibliothèque avant la sauvegarde (p. 118)

Sauvegarde sous forme de bibliothèques User d'effets édités (SAVE)

1. Retournez à l'écran Menu Effect.

Après avoir édité les effets, vous pourrez retourner à l'écran Menu en pressant [PAGE UP] répétitivement dans les pages [PARAM-1] et [PARAM-2] de l'écran d'édition.

2. Ouvrez la liste des bibliothèques.

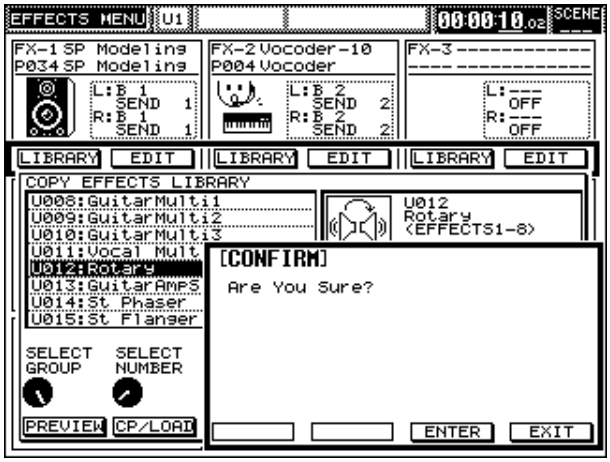
Pressez **LIBRARY** en écran menu pour les effets désirés. ([F1], [F3] ou [F5]. [F1] pour l'effet Master. (Pour les effets 1 à 8, assurez-vous que le curseur soit dans la colonne de l'effet qui a été édité avant d'appuyer sur le bouton correspondant).

3. Sélectionnez la bibliothèque User dans laquelle les effets soivent être sauvegardés.

D'abord, tournez la commande V1 (SELECT GROUP) dans le sens des aiguilles d'une montre pour sélectionner **U** (User). Puis tournez la commande V2 (SELECT NUMBER) pour sélectionner un numéro (000 to 199), en vous référant au nom de bibliothèque apparaissant dans la fenêtre. Comme les noms d'effet indiqués sous la forme "----------" dans la liste apparaissent près de l'icône sur la droite de l'écran, vous pouvez aisément les contrôler.

4. Effectuez la sauvegarde.

Après avoir sélectionné la bibliothèque, pressez [F3] (SAVE) puis [F5] (ENTER) pour sauvegarder (les réglages préalablement sauvegardés à cet emplacement seront effacés et ne pourront être restaurés).



5. Pressez [F6] (EXIT) pour fermer la liste.

Vous ne pouvez pas effectuer les procédures suivantes avant d'avoir pressé [F6].

■ Nommer les bibliothèques d'effets

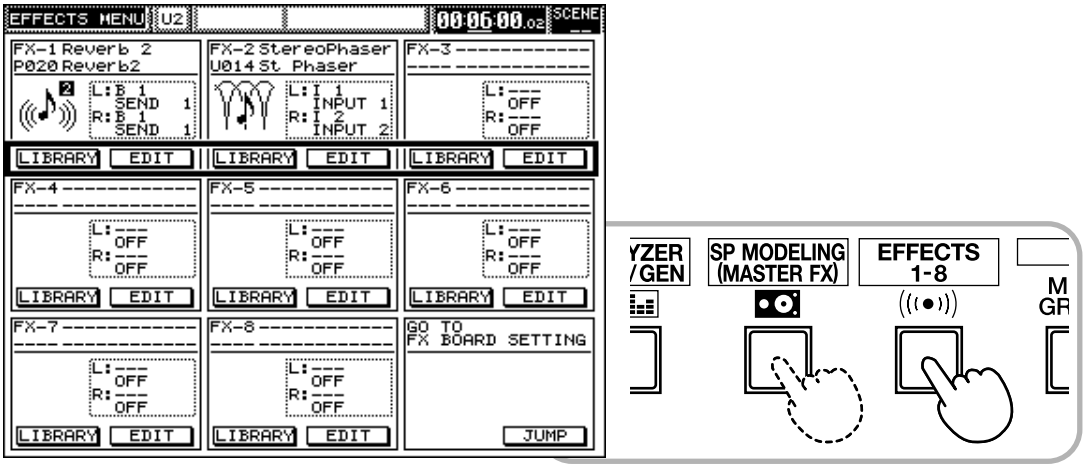
Vous pouvez également nommer les bibliothèques d'effets. Nous vous suggérons de leur donner des noms significatifs qui vous permettent de directement comprendre l'effet qu'elles produisent ou leur utilisation.

Appel de l'écran servant à programmer les noms de bibliothèques d'effets

(Les étapes marquées d'un * ne sont pas nécessaires pour l'effet Master.)

1. Appelez l'écran Menu Effect.

Pour les effets 1 à 8, pressez [EFFECTS 1-8], ou pour l'effet Master, pressez [SP MODELING (MASTER FX)].



2. Sélectionnez la colonne d'effet à utiliser avec CURSOR [UP] et [DOWN].

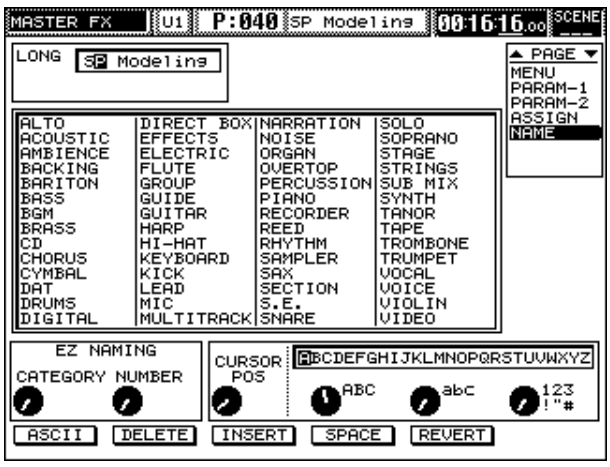
Les effets apparaissent à l'écran dans l'ordre suivant de haut en bas : 1 à 3, 4 à 6, et 7 à 8.

3. Appelez l'écran d'édition d'effets (Edit Effects)

Pressez **EDIT** pour l'effet désiré ([F2], [F4] or [F6]. [F2] pour l'effet Master)

4. Sélectionnez NAME avec [PAGE DOWN].

Une page pour nommer les bibliothèques d'effets s'ouvre.



Les procédures suivantes sont identiques à celles utilisées pour nommer les canaux d'entrée, pour des détails, voir la page 83.

MEMO

Pour accéder au même écran mais pour un autre effet, tenez enfoncé [EFFECTS1-8] et pressez la touche numérique ([1]–[8]) correspondante à l'effet voulu.

MEMO

Après avoir édité les effets, vous pouvez passer à l'écran servant à nommer la bibliothèque (NAME) en pressant [PAGE DOWN] répétitivement quand vous êtes en page [PARAM-1], [PARAM-2], ou [ASSIGN] de l'écran d'édition.

Liste des algorithmes

Cette section décrit les effets associés aux différents algorithmes et terminaisons internes. Lisez cette section lorsque vous avez besoin de connaître les algorithmes de la bibliothèque fournie (Preset) ou avant de créer une nouvelle bibliothèque.

● Pour ajouter des reverbs (relatif à la reverb)

Reverb ..... (p. 120)
Gate Reverb ..... (p. 146)
Reverb 2 ..... (p. 152)

● Pour ajouter des sons retardés (relatif au delay)

Delay ..... (p. 122)
Stereo Pitch Shifter Delay ..... (p. 126)
Multi Tap Delay ..... (p. 148)
Tape Echo 201 ..... (p. 167)

● Pour élargir les sons (relatif au chorus)

Stereo Delay Chorus ..... (p. 124)
Space Chorus ..... (p. 154)

● Pour faire osciller les sons (relatif à la modulation)

Stereo Phaser ..... (p. 141)
Stereo Flanger ..... (p. 142)
Analog Flanger ..... (p. 168)
Analog Phaser ..... (p. 169)

● Pour modifier le volume (relatif au compresseur)

Dual Comp/Limiter ..... (p. 144)
Stereo 2-Band Dynamics ..... (p. 176)
Dual Mono Dynamics ..... (p. 178)

● Pour augmenter/diminuer les niveaux par bande de fréquences (relatif au filtrage)

4Band Parametric Equalizer ..... (p. 156)
10Band Graphic Equalizer ..... (p. 180)
31Band Graphic Equalizer ..... (p. 175)
3Band Isolator ..... (p. 166)

● Pour abîmer la qualité sonore (relatif à Lo-Fi)

Lo-Fi Process ..... (p. 154)

● Pour ajouter des effets adaptés à la guitare/basse

Guitar Multi 1 ..... (p. 133)
Guitar Multi 2 ..... (p. 133)
Guitar Multi 3 ..... (p. 133)
Guitar Amp Simulator ..... (p. 138)

● Pour ajouter des effets adaptés aux voix

Vocal Multi ..... (p. 136)
Vocal Cancel ..... (p. 159)
Voice Transformer ..... (p. 161)

● Pour ajouter du mouvement au son

Rotary ..... (p. 138)

● Pour ajouter une position tridimensionnelles

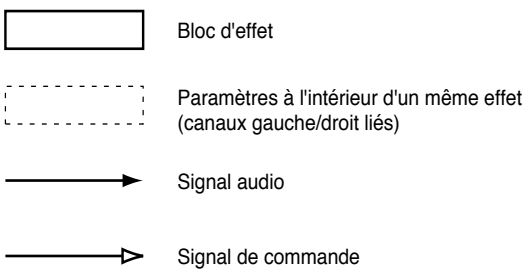
2ch RSS ..... (p. 129)
Delay RSS ..... (p. 131)
Chorus RSS ..... (p. 132)

● Autres

Vocoder ..... (p. 128)
Stereo Multi ..... (p. 150)
Hum Canceler ..... (p. 158)
Mic Simulator ..... (p. 164)
Vocoder 2 ..... (p. 162)
Speaker Modeling ..... (p. 170)
Mastering Tool Kit ..... (p. 172)

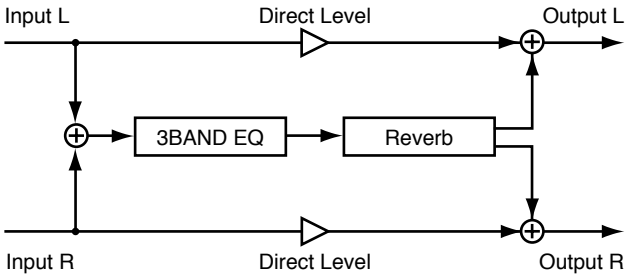
● Effets spéciaux pour MAIN OUT/MONITOR OUT (Effets Master)

Speaker Modeling ..... (p. 180)
10Band Parametric Equalizer ..... (p. 180)
3Band Dynamics ..... (p. 182)



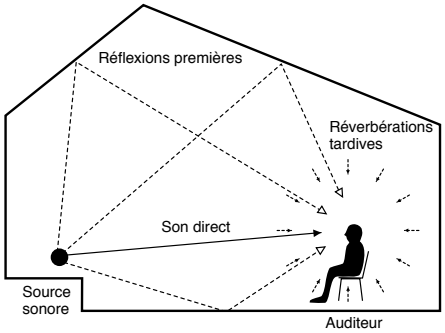
Reverb

Cet effet ajoute de la réverbération au son pour simuler un espace d'une taille de celle d'un hall ou d'une pièce.



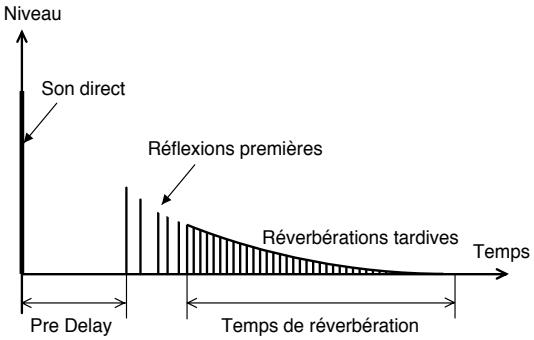
Types de son

Les sons qui nous entourent peuvent être analysés et rangés en trois types : sons directs, réflexions premières et réverbérations. Un son direct est le son qui atteint l'auditeur directement depuis la source. Une réflexion première est le son qui a rebondi sur un mur ou une paroi une fois, deux fois ou plus. Une réverbération est le son que vous entendez après que les réflexions sonores se soient répétées de nombreuses fois.



Relation entre son et temps

Le son réfléchi atteint l'auditeur suivant la séquence suivante. Le pre-delay ou pré-retard est le temps qui sépare l'écoute du son direct de celle de la réverbération. Le temps de réverbération est le temps nécessaire à la réverbération pour s'affaiblir jusqu'à disparaître.



Qualité du son de reverb

La qualité sonore d'une reverb est affectée par les matériaux des murs et autres éléments sur lesquels le son rebondit. Cela est dû au fait que le degré d'atténuation des bandes de hautes et basses fréquences varie. Les paramètres HF Damp Gain et LF Damp Gain servent à régler de tels degrés d'atténuation. Plus basse est la valeur, plus grand est le degré d'atténuation de la reverb dans les bandes de hautes et basses fréquences. De plus, pour obtenir une reverb plus douce, abaissez la fréquence en utilisant HF Damp Frequency (HIFreq-Damp Freq). Pour obtenir une réverbération plus dure, montez la fréquence en utilisant LF-Damp Frequency (LoFreq-Damp Freq).

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
3 BAND EQ (Egaliseur)		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.1 *1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.1 *1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

Reverb : Ajoute de la réverbération.

Room-Size (Room Size)	5–40 m	Détermine la taille de la pièce.
Time (Reverb Time)	0.1–32.0 sec.	Détermine la durée du son de réverbération.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–200 ms	Détermine le temps d'attente d'apparition du son de reverb.
Difusi (Diffusion)	0–100	Détermine la diffusion des réflexions premières.
Density (Density)	0–100	Détermine la densité du son de réverbération.
LoFreq-Damp Gain (LF-Damp Gain)	-36–0 dB	Détermine le degré d'atténuation de la reverb dans la bandes des basses fréquences.
LoFreq-Damp Freq (LF-Damp Frequency)	50–4000 Hz	Détermine la fréquence à laquelle la reverb commence son atténuation dans la bande des basses fréquences.
HiFreq-Damp Gain (HF-Damp Gain)	-36–0 dB	Détermine le degré d'atténuation de la reverb dans la bandes des hautes fréquences.
HiFreq-Damp Freq (HF-Damp Frequency)	1.0–20.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle la reverb commence son atténuation dans la bande des hautes fréquences.
HiCut Freq (High Cut Frequency)	0.2–20.0 kHz	Détermine la fréquence à partir de laquelle les éléments de la bande des hautes fréquences de la reverb seront coupés.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son réverbéré.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
ErlyRef Level (Early Reflection Level)	0 to100	Détermine le volume des réflexions premières.

NOTE

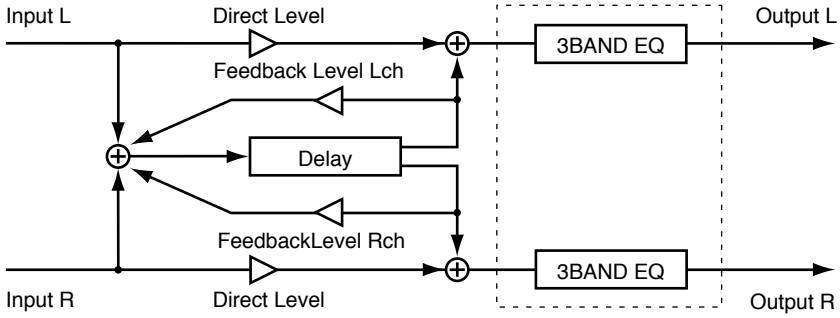
*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Aqualizer (p. 236), Reverb (p. 244)

Delay

Le delay est une fonction qui ajoute un son retardé au son direct pour grossir le son ou pour obtenir un effet spécial.



Sons retardés et dispersion du son

Quand un delay est produit en mode stéréo, il est produit sur les côtés droit et gauche. Ces sons retardés peuvent être ajustés par réglage de Delay Shift (Shift). Réglez ce paramètre sur une valeur du côté gauche (L) pour que le son retardé du côté gauche traîne un peu en arrière du côté droit (R) pour que le son retardé du côté droit soit lui-même en arrière. Réglez Shift sur 0 pour que les sons retardés soient produits simultanément des deux côtés. Régler les temps de retard droit et gauche sur des valeurs différentes entraîne un effet de dispersion encore plus grand.

* *La somme des valeurs de temps de retard (Delay Time) et décalage de retard (Delay Shift) ne peut pas excéder la plage admissible pour le temps de retard (Delay Time). Par exemple, si la plage de réglage de Delay time est de 0 à 1200 ms et que le Delay Time est réglé à 1000 ms, la plage de réglage de Delay Shift sera de L200 à R200 ms.*

Répétitions du delay

La réinjection (Feedback) dans le delay signifie que vous renoyez le son retardé à l'entrée de l'effet delay. La quantité de réinjection se règle avec le paramètre Feedback Level. Plus grande devient cette valeur et plus de fois le son retardé est répété. Régler ce niveau sur une valeur négative inverse la phase. Des valeurs excessivements importantes peuvent entraîner une oscillation.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Delay: Ajoute un son retardé au son direct donnant de la profondeur au son ou créant des effets spéciaux.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le delay
Time (Delay Time)	0–1200 ms	Détermine le temps séparant le son direct du son retardé. *1
Shift (Delay Shift)	L1200–0–R1200 ms	Détermine le temps séparant les sons retardés droits et gauches.
Feedback Level Lch (Lch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard gauche qui est renvoyé à l'entrée du delay.
Feedback Level Rch (Rch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard droit qui est renvoyé à l'entrée du delay.
LoFreq-Damp Gain (LF-Damp Gain)	-36–0 dB	Détermine le degré d'atténuation de la bande des basses fréquences pour le son retardé réinjecté dans l'effet.
LoFreq-Damp Freq (LF-Damp Frequency)	50–4000 Hz	Détermine la fréquence à laquelle l'atténuation dans la bande des basses fréquences commence pour le son ré-injecté dans l'effet.
HiFreq-Damp Gain (HF-Damp Gain)	-36–0 dB	Détermine le degré d'atténuation de la bande des hautes fréquences pour le son retardé réinjecté dans l'effet.
HiFreq-Damp Freq (HF-Damp Frequency)	1.0–20.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'atténuation dans la bande des hautes fréquences commence pour le son ré-injecté dans l'effet.
Effect Level Lch (Lch Effect Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son retardé gauche.

Effect Level Rch (Rch Effect Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son retardé droit.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *2
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *2
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

*1: La somme de la valeur de Delay Time (Time) et de la valeur Delay Shift (Shift) ne doit pas dépasser la plage de réglage de Delay Time. Par exemple, si Delay Time est réglé sur 1000 ms, la plage de réglage de Delay Shift va de L200 à R200 ms.

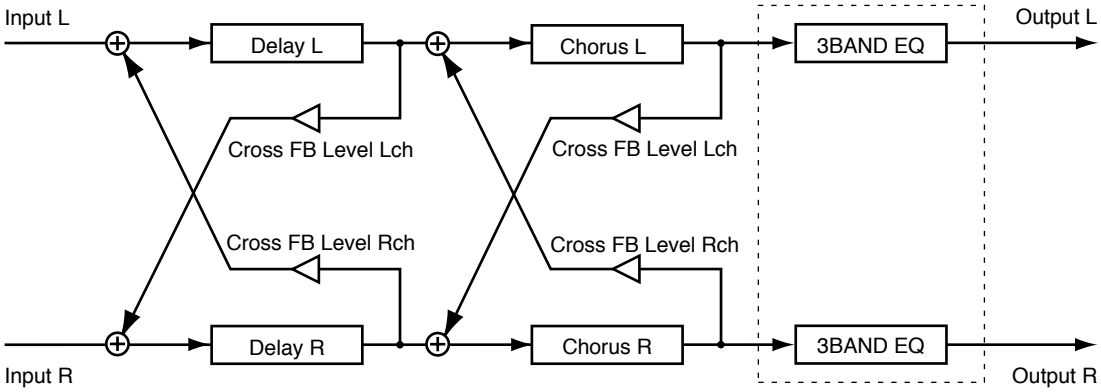
*2: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Delay (p. 234), Equalizer (p. 236), Feedback Level (p. 236)

StDly-Chorus (Stereo Delay Chorus)

Un delay et un chorus peuvent être combinés pour créer plus de sensation d'espace.



Comment la ré-injection (Feedback) agit pour le delay et le chorus

Le Feedback est la fonction qui permet la réinjection du son d'effet à l'entrée de l'effet. La quantité de réinjection est fixée avec le paramètre Feedback Level. Le Cross Feedback est la fonction qui permet d'effectuer ce retour du son d'effet, mais cette fois en croisant les entrées, c'est-à-dire que ce qui vient de la sortie droite est orienté vers l'entrée gauche et réciproquement. La quantité de Cross Feedback se règle avec le paramètre Cross Feedback level (CrossFB Level).

Plus grande devient cette valeur, plus de fois est répété le son retardé. Réglez ce niveau sur une valeur négative inverse la phase du signal.

Pour la réinjection du chorus, plus grande devient la valeur, plus d'espace et d'épaisseur est apporté au son. Régler ce niveau sur une valeur négative inverse la phase du signal.

* *Des valeurs excessivement élevées peuvent entraîner une oscillation, ce qui donne un bruit anormal.*

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Delay: Ajoute un son retardé au son direct donnant de la profondeur au son ou créant des effets spéciaux.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le delay
Time (Delay Time)	0–1200 ms	Détermine le temps séparant le son direct du son retardé. *1
Shift (Delay Shift)	L1200–0–R1200 ms	Détermine le temps séparant les sons retardés droits et gauches.
Feedback Level Lch (Lch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard gauche qui est renvoyé à l'entrée du delay.
Feedback Level Rch (Rch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard droit qui est renvoyé à l'entrée du delay.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son retardé.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
CrossFB Level Lch (Lch Cross-Feedback Level)	-100–100	Détermine le volume du son retardé gauche qui sera réinjecté en entrée droite du delay.
CrossFB Level Rch (Rch Cross-Feedback Level)	-100–100	Détermine le volume du son retardé droit qui sera réinjecté en entrée gauche du delay.

Chorus : Ajoute espace et profondeur au son.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le chorus.
Rate (Rate)	0.1–10.0 kHz	Détermine la vitesse de modulation.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation.
Feedback Level Lch (Lch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son de chorus gauche qui sera réinjectée à l'entrée gauche du chorus.
Feedback Level Rch1 (Rch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son de chorus droit qui sera réinjectée à l'entrée droite du chorus.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–50 ms	Détermine le temps de retard d'apparition du son traité par rapport au son direct.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son de chorus.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
CrossFB Level Lch (Lch Cross-Feedback Level)	-100–100	Détermine le volume du son de chorus gauche qui sera réinjecté en entrée droite du chorus.
CrossFB Level Rch(Rch Cross-Feedback Level)	-100–100	Détermine le volume du son de chorus droit qui sera réinjecté en entrée gauche du chorus.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *2
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *2
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

*1: La somme de la valeur de Delay Time (Time) et de la valeur Delay Shift (Shift) ne doit pas dépasser la plage de réglage de Delay Time. Par exemple, si Delay Time est réglé sur 1000 ms, la plage de réglage de Delay Shift va de L200 à R200 ms.

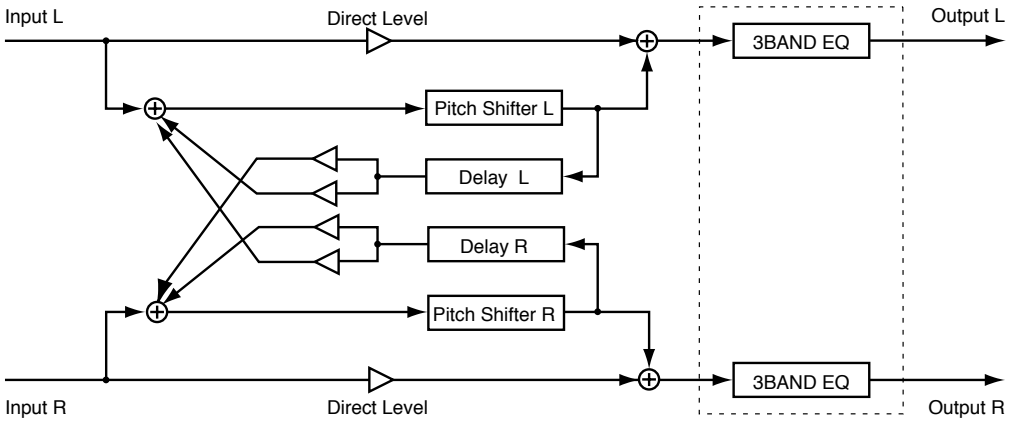
*2: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Delay (p. 234), Chorus (p. 233), Equalizer (p. 236), Feedback Level (p. 236), Phase (p. 242)

StPS-Delay (Stereo Pitch Shifter Delay)

Change la hauteur du son direct. Corrige les voix dont la hauteur n'est pas parfaite ou ajoute de l'épaisseur au son par mixage du son direct et d'un son transposé.



Choix de la hauteur

Chromatic Pitch (Cromatic) sert aux variations de hauteur majeures, tandis que Fine Pitch (Fine) sert aux réglages fins. Choisir des hauteurs très légèrement différentes pour les côtés droit et gauche donne de l'épaisseur au son.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Pitch Shifter Delay : Transpose la hauteur.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le pitch shifter.
Cromatic <Rch> (Rch Chromatic Pitch)	-12–12	Détermine la variation de hauteur du côté droit (par demi-tons).
Fine <Rch> (Rch Fine Pitch)	-100–100	Détermine la variation de hauteur du côté droit (en centièmes).
Pre-Delay <Rch> (Rch Pre-Delay)	0–50 ms	Détermine le temps qui sépare la sortie du son direct de la sortie droite du son transposé.
Feedback Delay Time <Rch> (Rch Feedback Delay Time)	0–500 ms	Détermine le cycle de répétitions de réinjection pour le son entendu du côté droit.
Feedback Delay Level <Rch> (Rch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son droit transposé qui sera réinjecté à l'entrée droite du pitch shifter.
Cromatic <Lch> (Lch Chromatic Pitch)	-12–12	Détermine la variation de hauteur du côté gauche (par demi-tons).
Fine <Lch> (Lch Fine Pitch)	-100–100	Détermine la variation de hauteur du côté gauche (en centièmes).
Pre-Delay <Lch> (Lch Pre-Delay)	0–50 ms	Détermine le temps qui sépare la sortie du son direct de la sortie gauche du son transposé.
Feedback Delay Time <Lch> (Lch Feedback Delay Time)	0–500 ms	Détermine le cycle de répétitions de réinjection pour le son entendu du côté gauche.
Feedback Delay Level <Lch> (Lch Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son droit transposé qui sera réinjecté à l'entrée droite du pitch shifter.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son transposé.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
CrossFB Level Lch (Lch Cross-Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son transposé gauche qui sera réinjecté à l'entrée droite du pitch shifter.

CrossFB Level Rch (Rch Cross-Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son transposé droit qui sera réinjecté à l'entrée gauche du pitch shifter.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *2
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande qui sera affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.*2
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

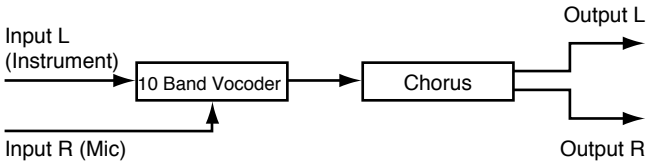
*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Pitch Shifter (p. 242), Equalizer (p. 236), Feedback Level (p. 236)

Vocoder

Le vocoder crée des effets "d'instruments qui parlent". Pour utiliser le vocoder, faites entrer un son instrumental dans le canal gauche et un son vocal dans le canal droit. Le son instrumental est divisé en 10 bandes de fréquence qui seront traitées en fonction de ses composantes fréquentielles.



NOTE

Les sons instrumentaux sont reçus sur le canal gauche (L) de l'effet. Par conséquent, il est nécessaire d'insérer et de connecter le canal gauche (Lch) de l'effet à la voie traitant les sons instrumentaux. De façon similaire les sons de voix sont reçus par le canal droit (R) de l'effet. Donc, l'insertion et la connexion du canal droit (Rch) de l'effet se fait avec la voie traitant les sons vocaux.

Astuces pour utiliser le vocoder

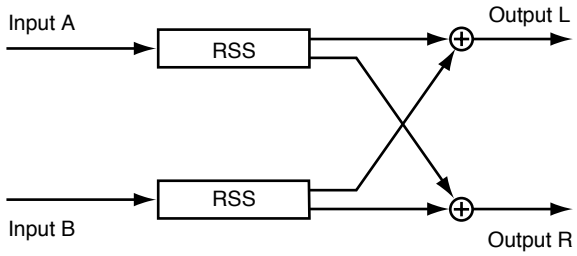
C'est une bonne idée que de choisir des sonorités instrumentales contenant beaucoup d'harmoniques. Les sons recommandés comprennent ceux ayant des formes d'onde en dents de scie, tels que les cordes et sons de guitare saturée.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
10 Band Vocoder: La hauteur est spécifiée par le son instrumental et le timbre par les voix.		
Character 1–10 (Voice Characters)	0–100	Détermine le volume par bande de fréquences. Cela sert à changer le timbre du vocoder.
Chorus: Ajoute espace et profondeur au son.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le chorus.
Rate (Rate)	0.1–10.0 kHz	Détermine la vitesse de modulation.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation.
Feedback Level (Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son de chorus qui sera réinjectée à l'entrée du chorus.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–50 ms	Détermine le temps de retard d'apparition du son traité par rapport au son direct.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son de chorus.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.

Vocoder (p. 247), Chorus (p. 233), Feedback Level (p. 236)

2ch RSS

Donne à chacun des sons reçu sur les deux canaux indépendants un emplacement dans l'espace tri-dimensionnel.

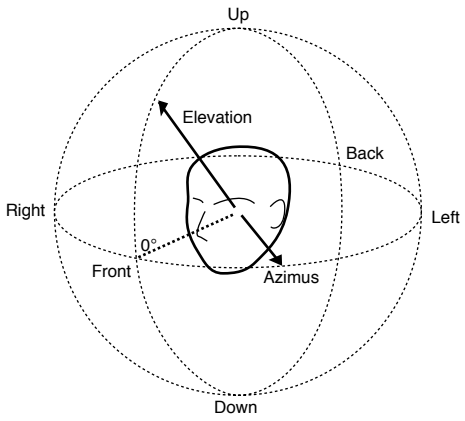


NOTE

- L'entrée Input A alimente le côté gauche (L) de l'effet. Par conséquent, il est nécessaire d'insérer et de connecter le canal gauche (Lch) de l'effet à la voie dépendant de Input A. De façon similaire, Input B est reçue par le canal droit (R) de l'effet. Donc, l'insertion et la connexion du canal droit (Rch) de l'effet se fait avec la voie recevant Input B.
- Ne faites pas sortir le son direct.

Qu'est-ce que le RSS ?

Les initiales signifient Roland Sound Space. C'est une des technologies d'effets développées par Roland permettant le positionnement tridimensionnel d'une source sonore avec un système stéréo ordinaire. Cette technologie permet non seulement de régler la position sonore vers l'avant, mais aussi de contrôler des directions (azimuth) haut, bas et arrière, ainsi que l'éloignement de la source sonore.

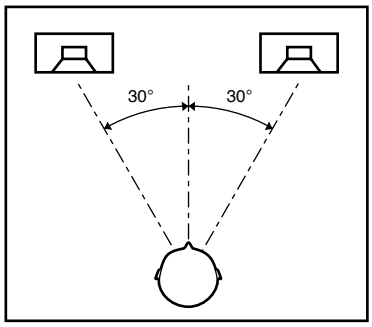


Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
2ch RSS:	**Donne au son un positionnement tridimensionnel.**	
Azimuth <Ach> (Ach Azimuth)	-180–180˚	Détermine les directions de sortie, avant, arrière, droite et gauche pour le canal d'entrée Input A.
Elavatn <Ach> (Ach Elevation)	-90–90˚	Détermine les directions de sortie haut et bas pour le canal d'entrée Input A.
Azimuth <Bch> (Bch Azimuth)	-180–180˚	Détermine les directions de sortie, avant, arrière, droite et gauche pour le canal d'entrée Input BI.
Elavatn <Bch> (Bch Elevation)	-90–90˚	Détermine les directions de sortie haut et bas pour le canal d'entrée Input B.

Précautions d'emploi du RSS

Pour obtenir l'effet maximal du RSS, observez les points suivants.

- Les pièces acoustiquement les plus "mortes" sont les plus adaptées.
- Une enceinte une voie est souhaitable. Toutefois, une enceinte de type multi-voies fera l'affaire si elle comprend un système co-axial virtuel.
- Placez les enceintes aussi loin que possible des murs sur les côtés.
- Ne séparez pas trop les enceintes droite et gauche.
- La zone d'écoute idéale est la suivante:

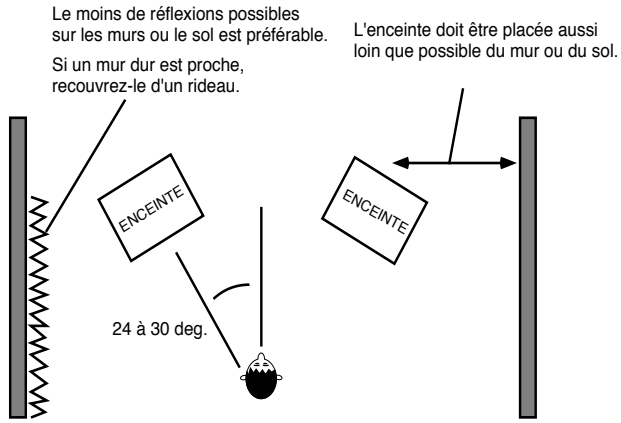


Etiquetage des produits bénéficiant du RSS

Pour permettre au RSS d'être exploité au mieux, il est important de spécifier l'environnement d'écoute. Pour la vente, nous recommandons de fixer l'étiquetage suivant sur les produits qui ont bénéficié de l'apport de programme RSS.

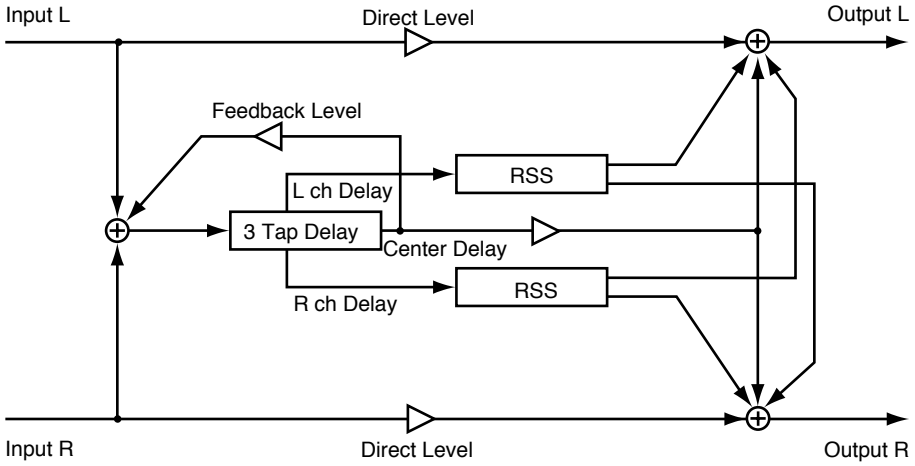
Pour enceintes stéréo

Ce son est fait pour être produit spécifiquement au travers d'enceintes.
Le bon effet ne peut pas être obtenu si vous écoutez au casque.


Le moins de réflexions possibles
sur les murs ou le sol est préférable.
Si un mur dur est proche,
recouvrez-le d'un rideau.
L'enceinte doit être placée aussi
loin que possible du mur ou du sol.
ENCEINTE
ENCEINTE
24 à 30 deg.

Delay RSS

Les sons retardés droit, gauche et central peuvent être réglés indépendamment. Comme l'effet RSS est connecté à la fois aux sorties droite et gauche, l'image sonore venant du côté gauche est localisée à 90° vers la gauche et celle du son venant du côté droit à 90° vers la droite. La sortie du delay central peut autoriser la réinjection (Feedback).



NOTE

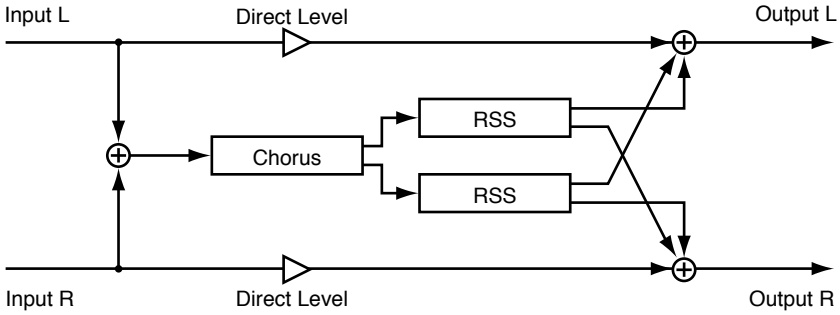
L'emplacement tridimensionnel est spécifié; aucun réglage d'azimuth ou d'élévation ne peut être fait.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Delay RSS:		**Donne un emplacement tridimensionnel au son retardé.**
Time (Delay Time)	0–1200 ms	Détermine le temps séparant le son direct du son retardé.
Shift (Delay Shift)	L1200–0–R1200 ms	Détermine le temps séparant les sons retardés droits et gauches.
Feedback Level (Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard central qui est renvoyé à l'entrée du delay.
Center Delay Time (Center Delay Time)	0–1200 ms	Détermine le temps séparant le son direct du son retardé central.
Center Delay Level (Center Level)	0–100	Détermine le volume pour le son retardé central.
LoFreq-Damp Gain (LF-Damp Gain)	-36–0 dB	Détermine le degré d'atténuation de la bande des basses fréquences pour le son retardé central réinjecté dans l'entrée de l'effet.
LoFreq-Damp Freq (LF-Damp Frequency)	50–4000 Hz	Détermine la fréquence à laquelle l'atténuation de la bande des basses fréquences commence pour le son retardé central réinjecté à l'entrée de l'effet.
HiFreq-Damp Gain (HF-Damp Gain)	-36–0 dB	Détermine le degré d'atténuation de la bande des hautes fréquences pour le son retardé central réinjecté dans l'entrée de l'effet.
HiFreq-Damp Freq (HF-Damp Frequency)	1.0–20.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'atténuation de la bande des hautes fréquences commence pour le son retardé central réinjecté à l'entrée de l'effet.
RSS Levl (RSS Level)	0–100	Détermine le volume du son RSS
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son d'effet complet.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.

RSS (p. 244), Delay (p. 234), Feedback Level (p. 236), Damp (p. 234)

Chorus RSS

Le RSS est connecté à la sortie du chorus. L'image sonore est définie avec le son du canal gauche situé à 90° sur la gauche et le son du canal droit à 90° sur la droite.



NOTE

L'emplacement tridimensionnel est spécifié; aucun réglage d'azimuth ou d'élévation ne peut être fait.

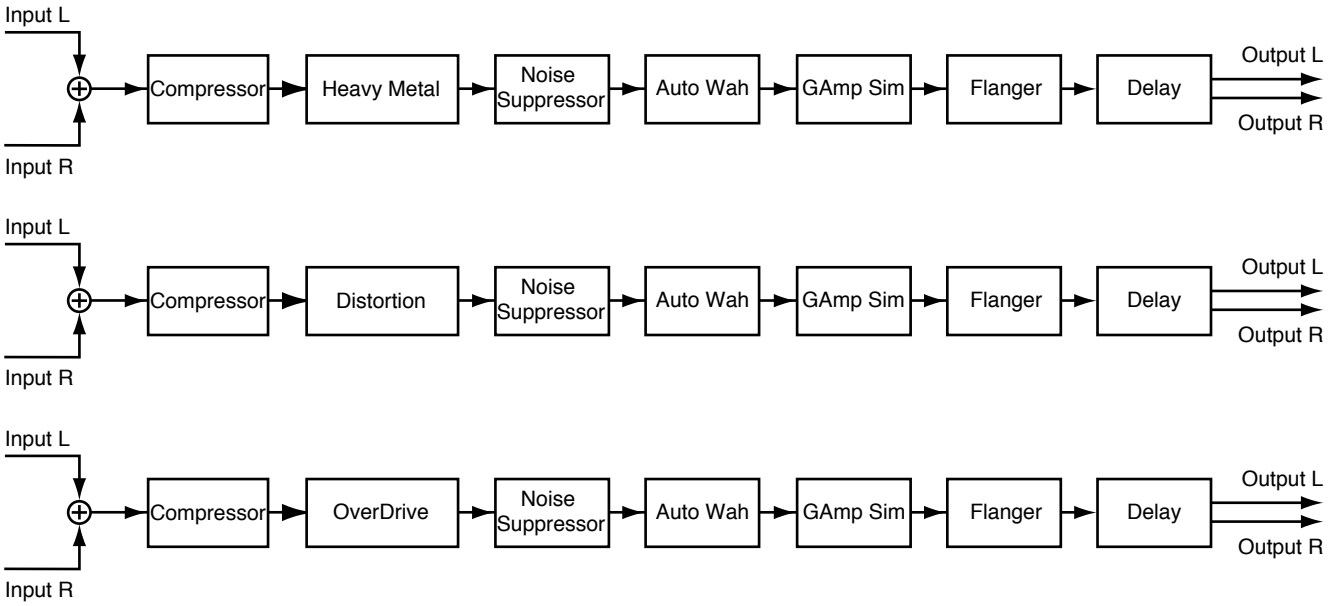
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Chorus RSS	**: Positionne dans un espace tridimensionnel les sons de chorus.**	
Rate (Chorus Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse de modulation.
Depth (Chorus Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son d'effet total.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.

?

RSS (p. 244), Chorus (p. 233)

GuitarMulti 1–3

Ces réglages offrent des multi-effets pour sons de guitare adaptés au rock. Guitar Multi 1 à 3 diffère dans le degré de distorsion du son. Guitar Multi 1 donne le plus haut degré de distorsion et Guitar-Multi 3 le plus bas.



Utilisation de Guitar Multi 1 à 3

La configuration de base est quasiment identique pour les trois configurations Guitar-Multi 1 à 3. La seule différence est le type du second effet (heavy metal, distortion et overdrive). Sélectionnez Guitar Multi 1 pour ajouter une distorsion sévère au son et sélectionnez Guitar Multi 3 pour une distorsion douce telle que celle obtenue avec un amplificateur à lampes.

Ajout d'effet wah-wah en changeant le volume d'entrée

Typiquement, l'effet de wah-wah automatique (Auto-wah) suit un cycle fixé par le paramètre Rate. Sinon, vous pouvez obtenir des effets wah-wah en fonction des changements de volume d'entrée. Par exemple, vous pouvez appliquer l'effet wah-wah pour qu'il reflète les changements d'attaque sur la guitare. D'abord, ajustez la sensibilité aux changements de volume d'entrée en utilisant le réglage de sensibilité (Sens). Réglez-le sur une valeur plus élevée pour plus de précision. Ensuite, vous devez simplement décider de la direction dans laquelle le filtre bougera par programmation d'un réglage de polarité (Pol).

Sélection d'amplificateur pour guitare

Vous pouvez choisir quel type d'amplificateur pour guitare utilisé avec Mode (Mode) dans le simulateur d'amplificateur de guitare (GAmp Sim).

Small:	amplificateur de petite taille
Built In:	amplificateur intégré (combo)
2 Stack:	gros amplificateur double-corps
3 Stack:	gros amplificateur triple-corps

Compresseurs utilisés en Guitar Multi 1 à 3

Les compresseurs utilisés dans Guitar Multi 1 à 3 sont conçus pour le jeu de la guitare, offrant un effet légèrement différent du compresseur ordinaire. Les compresseurs pour guitare homogénéise les volumes en supprimant les signaux de très haut niveau et en relevant les signaux de bas niveau. Contrairement à cela, les compresseurs ordinaires se contentent de supprimer les signaux de haut niveau.

→ A suivre ...

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Compressor: comprime la totalité des signaux sortant quand le volume entrant excède une valeur spécifiée.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur.
Output Level (Level)	0–100	Détermine le volume du son du compresseur.
Sustain (Sustain)	0–100	Détermine le temps durant lequel les signaux de bas niveaux seront remontés à un volume constant.
Attack (Attack)	0–100	Fixa la force de l'attaque quand un son est reçu.
Tone (Tone)	-50–50	Détermine la couleur tonale.
Heavy Metal/Distortion/Overdrive: donne de la distorsion au son.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'effet metal, distortion ou overdrive.
Output Level (Level)	0–100	Détermine le volume du son metal, distortion ou overdrive.
Gain (Gain)	0–100	Détermine le degré de distorsion.
Lo Gain (Low Gain)	-100–100	Détermine la valeur d'amplification/atténuation dans la bande des basses fréquences (uniquement pour Metal)
Mid Gain (Middle Gain)	-100–100	Détermine la valeur d'amplification/atténuation dans la bande des fréquences moyennes (uniquement pour Metal)
Hi Gain (High Gain)	-100–100	Détermine la valeur d'amplification/atténuation dans la bande des hautes fréquences (uniquement pour Metal)
Tone (Tone)	0–100	Détermine la couleur tonale (pour distortion/overdrive uniquement)
Noise Suppressor: coupe tout bruit en mode silence.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.
Auto Wah: ajoute un effet wah-wah.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off la wah-wah automatique
Rate (Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse à laquelle l'effet wah-wah sera modulé cycliquement.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude avec laquelle l'effet wah-wah sera modulé cycliquement
Sens (Sense)	0–100	Normalement "0." Réglez la sensibilité pour les changements de volume d'entrée afin d'ajouter un effet wah-wah en fonction des changements de volume d'entrée.
Freq (Frequency)	0–100	Détermine la fréquence à laquelle l'effet commence à agir.
Peak (Peak)	0–100	Détermine le degré d'application de l'effet wah-wah autour de la fréquence.
Output Level (Level)	0–100	Détermine le volume du son wah-wah.
Mode (Mode)	LPF, BPF	Choisissez "BPF" pour un effet wah-wah dans une plage étroite de fréquences et "LPF" pour un effet dans une bande de fréquences plus large.
Polarity (Polarity)	Up, Down	Activé uniquement pour ajouter l'effet wah-wah en fonction des changements de volume d'entrée. Choisissez "Up" pour faire monter le filtre à une fréquence plus élevée et "Down" pour l'abaisser à une fréquence plus basse.
GAmpSim (Guitar Amplifier Simulator): simule un amplificateur pour guitare.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le simulateur d'ampli guitare.
Mode (Mode)	Voir l'encadré en page précédente.	Type d'amplificateur pour guitare.

Flanger: Ajoute des effets comparables au décollage/atterrissage d'un avion à réaction.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le flanger
Rate (Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse de modulation du flanger.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation du flanger.
Manual (Manual)	0–100	Détermine la fréquence centrale sujette à l'application de l'effet flanger.
Reso (Resonance)	0–100	Accentue les composantes fréquentielles proches de la fréquence centrale réglée par le paramètre Manual.

Delay: Ajoute un son retardé au son direct donnant de la profondeur au son ou créant des effets spéciaux.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le delay.
Time (Delay Time)	0–1000 ms	Détermine le temps séparant le son direct du son retardé. **1
Shift (Shift)	L1000–0–R1000 ms	Détermine le temps séparant les sons retardés droits et gauches.
Feedback Time (Feedback Delay Time)	0–1000 ms	Détermine le cycle de répétition.
Feedback Level (Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard qui est renvoyé à l'entrée du delay.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son retardé.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son direct.

NOTE

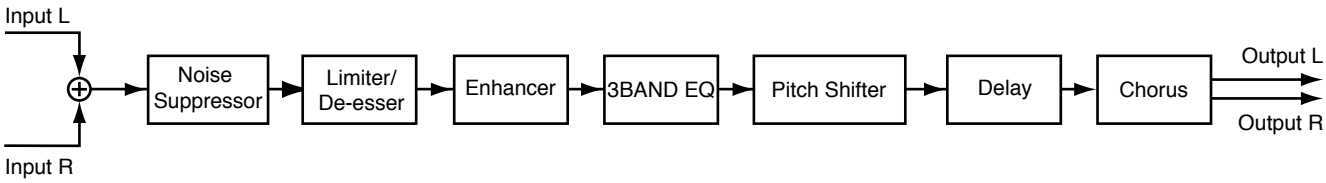
*1: La somme de la valeur de Delay Time (Time) et de la valeur Delay Shift (Shift) ne doit pas dépasser la plage de réglage de Delay Time. Par exemple, si Delay Time est réglé sur 1000 ms, la plage de réglage de Delay Shift va de L200 à R200 ms.

?

Compressor (p. 233), Metal (p. 239), Distortion (p. 235), Overdrive (p. 241), Noise Suppressor (p. 240), Auto Wah (p. 232), Guitar Amplifier Simulator (p. 238), Flanger (p. 236), Delay (p. 234), BPF (p. 233), LPF (p. 239), Feedback Level (p. 236), Resonance (p. 243)

Vocal Multi

C'est un multi-effet adapté aux voix.



Suppression de distorsion dans les voix

Le limiteur peut servir à supprimer les signaux de haut niveau pour prévenir toute distorsion du son. Pour cela, suivez les étapes ci-dessous:

Mode (Mode):	Limiteur
Limiter Threshold (Thresh):	Détermine le volume seuil auquel la suppression de distorsion sonore commence.
Limiter Release (Release):	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où le signal entrant chute sous le niveau seuil du limiteur et celui où l'effet cesse de s'appliquer.
Limiter Level (Level):	Décide du volume après passage par le limiteur.

Suppression des sifflantes d'une voix.

L'effet "De-esser" peut servir à couper les sifflantes contenues dans un son de voix pour obtenir une qualité sonore plus correcte. Pour cela, suivez l'étape ci-dessous:

Mode (Mode):	De-esser
De-esser Sense (Sens):	Détermine le degré de l'effet De-esser.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.
Limiter/De-esser:	**Supprime les signaux de haut niveau pour contrôler la distorsion/ Supprime les sifflantes désagrables.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'effet limiter/de-esser
Output Level (Limiter Level)	0–100	Détermine le volume du son du limiteur.
Thresh (Limiter Threshold)	0–100	Détermine le volume auquel la distorsion du son commence à être supprimée.
Release (Limiter Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire pour que le limiteur se désactive après que le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Thresh).
Mode (Mode)	Limiter, De-esser	Sélectionne limiter ou de-esser.
Enhancer:	**Accentue le son et le place en avant au mixage.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'enhancer
Output Level (Level)	0–100	Détermine le volume du son enhancer.
Mix Level (Mix Level)	0–100	Détermine la quantité de son d'enhancer qui sera mixée dans le son direct.
Sens (Sense)	0–100	Détermine le degré désiré de l'effet.
Freq (Frequency)	1.0–10.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'effet commence à agir.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. 1*1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bandeaffectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. 1*1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

Pitch Shifter: Transpose la hauteur.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'effet pitch shifter.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son transposé.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
Cromatic (Chromatic Pitch)	-12–12	Variation de hauteur (par demi-ton)
Fine (Fine Pitch)	-100–100	Variation de hauteur (par centième)

Delay: Ajoute un son retardé au son direct donnant de la profondeur au son ou créant des effets spéciaux.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le delay.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son retardé.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume pour le son direct.
Time (Delay Time)	0–1000 ms	Détermine le temps séparant le son direct du son retardé.
Feedback Level (Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de retard renvoyé à l'entrée du delay.

Chorus: Ajoute espace et profondeur au son.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le chorus.
Rate (Rate)	0.1–10.0 kHz	Détermine la vitesse de modulation.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–50 ms	Détermine le temps de retard d'apparition du son traité par rapport au son direct.
Effect Level (Effect Level)	-100–100	Détermine le volume du son de chorus.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.

NOTE

*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

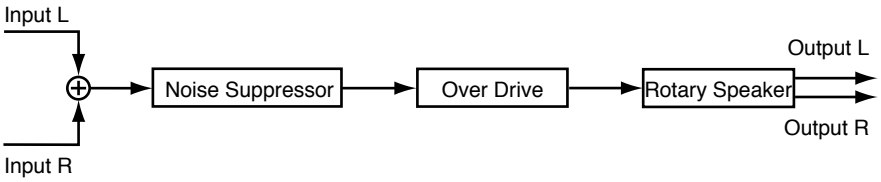
?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Noise Suppressor (p. 240),

Limiter (p. 238), De-esser (p. 234), Enhancer (p. 236), Equalizer (p. 236), Pitch Shifter (p. 242), Delay (p. 234), Chorus (p. 233)

Rotary

Simule un haut-parleur rotatif. Le comportement des rotors pour les bandes de hautes et basses fréquences peut être réglé indépendamment, permettant une modélisation réaliste des sensations uniques de ce type d'installation. Cet effet est adapté au son d'orgue.



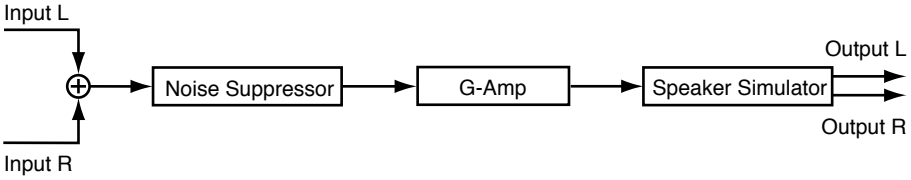
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.
Overdrive:	**Ajoute de la distorsion au son.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'overdrive
Output Level (Level)	0–100	Détermine le volume du son saturé.
Gain (Gain)	0–100	Détermine le degré de distorsion du son.
Rotary Speaker:	**Simule un haut-parleur rotatif.**	
Lo-Rate (Low Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse de rotation du rotor pour les basses fréquences.
Hi-Rate (High Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse de rotation du rotor pour les hautes fréquences.

?

Noise Suppressor (p. 240), Overdrive (p. 241), Rotary (p. 244)

GuitarAmpSim (Guitar Amplifier Simulator)

Simule un amplificateur de guitare.



Pré-amplificateur

Simule la section pré-amplificateur d'un amplificateur pour guitare. Les 14 types de pré-amplificateurs qui peuvent être simulés sont donnés ci-dessous. Le type peut être réglé avec le paramètre pre-amplifier Type.

JC-120:	Le son du célèbre ampli Roland.
Clean Twin:	Le son d'un ampli à lampes combo standard.
Match Drive:	Le son d'un ampli à lampes récent largement utilisé en blues, rock et fusion.
BG Lead:	Le son d'un ampli à lampes caractéristique de la fin des années 70 aux années 80.
MS1959<I>:	Le son d'un grand ampli à lampes multicorps indispensable au hard rock britannique des années 70, avec connexion en entrée I.
MS1959<II>:	Le même amplificateur que MS1959 <I>, mais avec connexion en entrée II.
MS1959<I+II>:	Le même amplificateur que MS1959 <I>, mais avec les entrées I et II connectées en parallèle.
SLDN Lead:	Le son d'un amplificateur à lampes utilisable dans une grande variété de styles.
Metal 5150:	Le son d'un gros amplificateur à lampes adapté au heavy metal.
Metal Lead:	Un son metal lead avec un médium caractéristique.
OD-1:	Le son de la pédale d'effet BOSS OD-1.
OD-2Turbo:	Le son de la pédale d'effet BOSS OD-2 avec Turbo activé.
Distortion:	Son de distorsion
Fuzz:	Son fuzz

* *Si JC-120, Clean Twin ou BG Lead est sélectionné, activer Bright (brillance) génère un son clair plus isolé.*

Speaker simulator (Simulateur d'enceinte)

Simule l'enceinte d'un ampli guitare. Les 12 types d'enceintes ci-dessous peuvent être simulés. Le type se règle avec le paramètre Speaker Type.

Type	Enceinte	Haut-parleurs (taille (pouces), nombre)	Microphone
Small	Petite enceinte à dos ouvert	10	Microphone dynamique
Middle	Enceinte à dos ouvert	12 x 1	Microphone dynamique
JC-120	Enceinte à dos ouvert	12 x 2	Microphone dynamique
Built In 1	Enceinte à dos ouvert	12 x 2	Microphone dynamique
Built In 2	Enceinte à dos ouvert	12 x 2	Microphone à condensateur
Built In 3	Enceinte à dos ouvert	12 x 2	Microphone à condensateur
Built In 4	Enceinte à dos ouvert	12 x 2	Microphone à condensateur
BG Stack 1	Enceinte fermée	12 x 2	Microphone à condensateur
BG Stack 2	Grande enceinte fermée	12 x 2	Microphone à condensateur
MS Stack 1	Grande enceinte fermée	12 x 4	Microphone à condensateur
MS Stack 2	Grande enceinte fermée	12 x 4	Microphone à condensateur
Metal Stack	Gros double corps	12 x 4	Microphone à condensateur

Combinaisons recommandées de pré-amplificateur et enceinte

Type pré-ampli	**Type enceinte**
BG Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Middle
MS1959II	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
MS1959I+II	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
SLDN Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
Metal 5150	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
Metal Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
OD-2 Turbo	Built In1 - 4
Distortion	Built In1 - 4
Fuzz	Built In 1 - 4

→ A suivre ...

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.
G-Amp (Pre-Amplifier):	**Simule la section pré-amplificateur d'un amplificateur pour guitare.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le compresseur.
Volume (Volume)	0–100	Détermine le volume et le degré de la distorsion de l'amplificateur.
Master (Master)	0–100	Détermine le volume de la totalité du pré-ampli
Gain (Gain)	Low, Middle, High	Détermine le degré de distorsion du son du pré-ampli.
Type (Pre-amplifier type)	Voir l'encadré en page précédente.	Détermine le type d'ampli guitare.
Bass (Bass)	0–100	Détermine la tonalité dans les graves.
Middle (Middle)	0–100	Détermine la tonalité dans les médiums. *2
Treble (Treble)	0–100	Détermine la tonalité dans les aigus.
Presence (Presence)	0–100 (-100–0)	Détermine la tonalité dans les ultra-aigus. *3
Bright (Bright)	On, Off	A régler sur On pour donner des sons clairs et tranchants. *1
Speaker Simulator:	**Simule une enceinte.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off la simulation d'enceinte
Mic Level (Microphone Level)	0–100	Détermine le volume du microphone.
Setting (Microphone Setting)	1, 2, 3	Détermine l'emplacement du microphone enregistrant le son de l'enceinte. Cela peut être ajusté sur 3 paliers, le microphone s'éloignant de 1 à 3.
Direct Level (Direct Level)	0–100	Détermine le volume du son direct.
Speaker Type (Speaker Type)	Voir l'encadré en page précédente.	Détermine le type d'enceinte.

NOTE

*1: Ne peut être réglé que si JC-120, Clean Twin ou BG Lead est sélectionné comme type de pré-amplificateur.

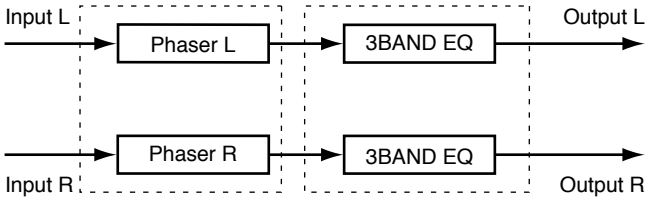
*2: Ne peut pas être réglé quand Match Drive est sélectionné comme type de pré-amplificateur.

*3: La page de réglage va de -100 à 0 quand Match Drive est sélectionné comme type de pré-amplificateur.

Noise Suppressor (p. 240), Pre-amplifier (p. 243), Speaker Simulator (p. 245)

Stereo Phaser

Un phaser ajoute un son déphasé au son direct, produisant une modulation oscillante qui crée de l'espace et de la profondeur.



Phaser et Flanger

Les effets obtenus par un phaser et un flanger sont très similaires. Les deux ajoutent des effets de modulation oscillants au son, leur donnant ampleur et profondeur. En d'autres termes, ils créent une sorte de chorus fortement accentué. Le phaser donne un résultat unique comparable à des bulles qui viendraient éclater à la surface. Le flanger agit avec quasiment le même mécanisme que le chorus. En plus de cela, il peut créer des sons de type effets spéciaux, tels que décollage/atterrissage d'un avion à réaction.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Phaser:	**Ajoute un son déphasé au son direct pour apporter de l'espace au son.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le phaser.
Rate (Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse de modulation du phaser.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation.
Manual (Manual)	0–100	Détermine la fréquence de référence pour ajouter l'effet au son.
Reso (Resonance)	0–100	Accentue les composantes fréquentielles proches de la fréquence centrale réglée avec le paramètre Manual. *1
Mode (Mode)	4, 8, 12, 16	Détermine le nombre de paliers dans le phaser (p. 169).
Sets the effect level (Effect Level).	-100–100	Détermine le volume du son de phaser.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
CrossFB Level (Cross-Feedback Level)	0–100	Détermine la quantité de son de phaser qui est réinjectée dans le canal opposé à l'entrée de l'effet. *2
Polarity (Polarity)	Sync, Inv	Détermine les phases gauche et droite de modulation. *3

→ A suivre ...

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *4
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *4
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

*1: Des valeurs excessives pour Resonance (Reso) peuvent entraîner une oscillation.

*2: Une valeur excessive pour Cross-Feedback peut entraîner une oscillation.

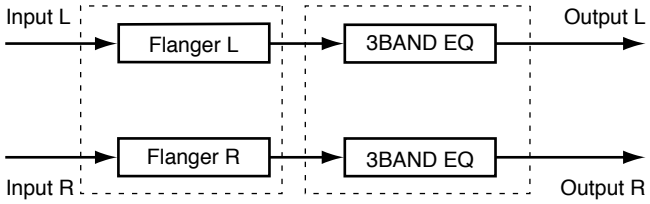
*3: Quand une source mono est reçue, réglez "Inv" pour donner de l'espace au son. Choisissez "Sync" pour la réception d'une source stéréo.

*4: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Phaser (p. 242), Equalizer (p. 236), Resonance (p. 243), Feedback Level (p. 236)

Stereo Flanger



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Flanger:		**Ajoute des effets comparables au décollage/atterrissage d'un avion à réaction.**
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le flanger
Rate (Rate)	0.1–10.0 Hz	Détermine la vitesse de modulation du flanger.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation du flangerr.
Manual (Manual)	0–100	Détermine la fréquence centrale sujette à l'application de l'effet flanger.
Reso (Resonance)	0–100	Accentue les composantes fréquentielles proches de la fréquence centrale réglée par le paramètre Manual. *1
Effect level (Effect Level).	-100–100	Détermine le volume du son de flanger.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
CrossFB Level (Cross-Feedback Level)	0–100	Détermine la quantité de son de flanger qui est renvoyé en entrée de l'effet sur le canal opposé. *2
Polarity (Polarity)	Sync, Inv	Détermine les phases droite et gauche de modulation. *3
3 BAND EQ (Egaliseur)		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *4
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine la type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *4
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

*1: Des valeurs excessives pour Resonance (Reso) peuvent entraîner une oscillation.

*2: Une valeur excessive pour Cross-Feedback peut entraîner une oscillation.

*3: Quand une source mono est reçue, réglez "Inv" pour donner de l'espace au son. Choisissez "Sync" pour la réception d'une source stéréo.

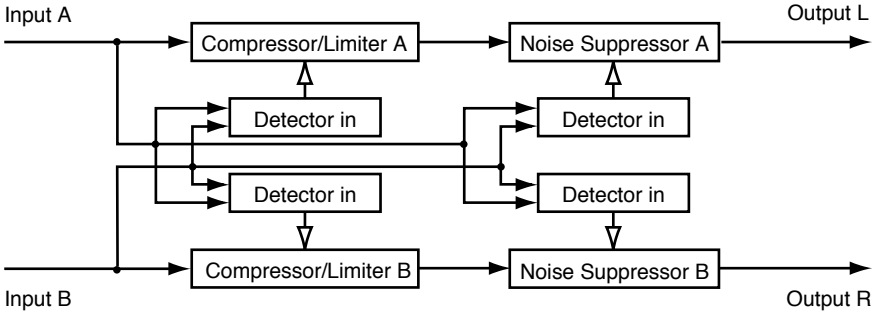
*4: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q oo High Q n'est pas utilisé..

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Flanger (p. 236), Equalizer (p.236), Resonance (p. 243), Feedback Level (p. 236)

Dual Compressor/Limiter

Les compresseurs suppriment les signaux de haut niveau, le limiteur servant à contrôler les entrées de niveau excessif. Chacun des effets ci-dessus est utilisé pour prévenir la distorsion du son ou pour contrôler la dynamique de celui-ci.



NOTE

L'entrée Input A alimente le canal gauche (L) de l'effet. Par conséquent, il est nécessaire d'insérer et de connecter le canal gauche "Lch" de l'effet à la voie traitant l'entrée Input A. De façon similaire, l'entrée Input B alimente le canal droit (R) de l'effet. L'insertion et la connexion du canal droit "Rch" de l'effet doit donc se faire avec la voie traitant l'entrée Input B.

Différence entre compresseur et limiteur

Le comportement des compresseurs et des limiteurs est très similaire. Les deux compriment la totalité des signaux produits si les signaux entrant excèdent un certain niveau (niveau seuil ou threshold), en fonction du niveau d'entrée. Le compresseur abaisse automatiquement l'amplitude pour supprimer tous les niveaux excessifs. Le limiteur supprime uniquement le niveau maximal des signaux entrant.

Utilisation comme limiteur

Threshold Level (Thresh):	Relativement haut
Ratio (Ratio):	100:1
Attack Time (Attack):	Relativement court
Release Time (Release):	Relativement court

Utilisation comme compresseur

Threshold Level (Thresh):	Un niveau qui n'entraîne pas de distorsion des sons produits
Ratio (Ratio):	1.5:1, 2:1, 4:1
Attack Time (Attack):	Réglé en fonction du type de son entrant.
Release Time (Release):	Réglé en fonction du type de son entrant.

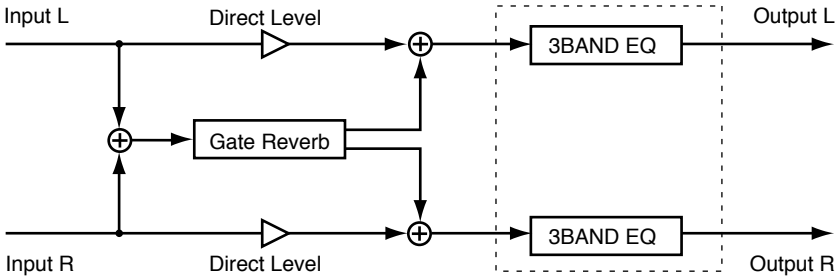
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Compressor:	**Comprime la totalité des signaux sortant lorsque le volume d'entrée dépasse une valeur préprogrammée.**	
Limiter:	**Supprime le volume de la section quand le volume entrant dépasse une valeur préprogrammée.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur/limiteur
Ratio (Ratio)	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Détermine le taux de compression appliqué quand le niveau seuil est dépassé
Thresh (Threshold Level)	-60 - 0 dB	Détermine le niveau auquel le compresseur/limiteur commence son action
Attack (Attack Time)	0–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée dépasse le niveau seuil de celui où l'effet s'applique.
Release (Release Time)	0–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil et celui où l'effet cesse de s'appliquer.
Detect (Detect In)	A, B, Link	Sélecteur d'entrée A ou B pour contrôle du compresseur/limiteur. Réglez ce paramètre sur Link pour contrôler l'entrée à un plus haut niveau.
Output Level (Output Level)	-60–12 dB	Détermine le volume du son traité.
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.
Detect (Detect In)	A, B, Link	Sélecteur d'entrée A ou B pour contrôle du compresseur/limiteur. Réglez ce paramètre sur Link pour contrôler l'entrée à un plus haut niveau.

?

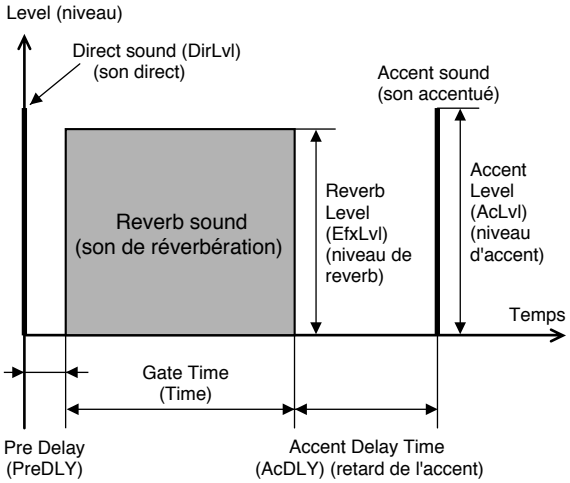
Compressor (p. 233), Limiter (p. 238), Noise Suppressor (p. 240)

Gate Reverb

C'est une reverb dans laquelle la réverbération est coupée artificiellement durant sa chute. Son mode inversé (Reverse) peut être utilisé en conjonction avec des sons accentués (Accent) pour obtenir des sons tels que celui d'une bande de magnétophone lue à l'envers.



Gate Reverb



Applications de la reverb

Vous pouvez déterminer comment les sons de réverbération s'appliqueront en configurant le mode Gate (Mode).

Normal:	Une reverb Gate ordinaire
L->R:	Le son de la reverb Gate se déplace du côté gauche au côté droit.
R->L:	Le son de la reverb Gate se déplace du côté droit au côté gauche.
Reverse1:	Reverb Gate inversée (comme si la reverb était rejouée à l'envers)
Reverse2:	Reverb Gate inversée qui fait chuter le son de réverbération à mi-parcours.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Gate Reverb:	**Coupe le son de réverbération en cours**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet Gate reverb
Time (Gate Time)	10–400 s	Détermine le temps qui sépare le début de la réverbération de sa coupure.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–300 ms	Détermine le temps nécessaire à l'apparition de la reverb.
Thick (Thickness)	0–100	Détermine "l'épaisseur" du son de reverb.
Density (Density)	0–100	Détermine la densité du son de reverb.
Mode (Gate Mode)	Voir l'encadré en page précédente.	Définit comment la réverbération s'applique.
Effect Level (Effect Level).	-100–100	Détermine le volume du son de Gate reverb.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
Accent Delay (Accent Delay Time)	0–200 ms	Détermine le temps qui sépare le moment où le son de reverb est coupé de celui où le son accentué apparaît.
Accent Level (Accent Level)	0–100	Détermine le volume du son accentué.
Accent Pan (Accent Pan)	L63–R63	Détermine le panoramique du son accentué.
3 BAND EQ (Egaliseur)		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. 1*1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bandeaffectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

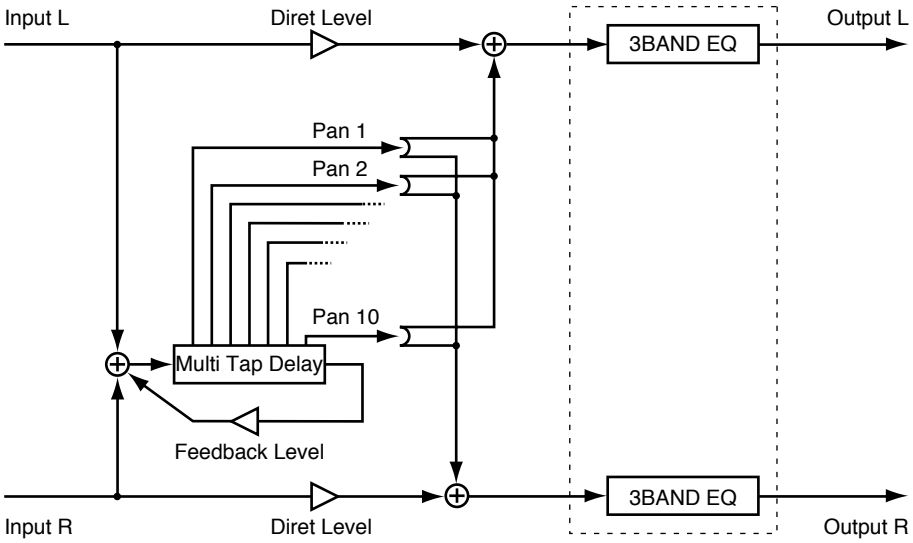
*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Equalizer (p. 236), Gate Reverb (p. 237)

MultiTapDly (Multi-Tap Delay)

C'est un effet de retard (delay) qui permet d'obtenir 10 sons retardés indépendants.



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Multi-Tap Delay:	**Produit 10 sons retardés indépendamment.**	
Time Ch1 - Ch10 (Delay Time 1 - 10)	0–1200 ms	Détermine le temps qui sépare le son direct du son retardé pour les canaux 1 -10.
Level Ch1 - Ch10 (Delay Level 1 - 10)	0–100	Détermine le volume des sons retardés pour les canaux 1–10.
Pan Ch1 - Ch10 (Pan 1 - 10)	L63–R63	Détermine le panoramique des sons retardés pour les canaux 1–10.
Effect Level (Effect Level).	-100–100	Détermine le volume du son retardé.
Direct Level (Direct Level)	-100–100	Détermine le volume du son direct.
Feedback Delay Time (Feedback Delay Time)	0–1200 ms	Détermine la fréquence de répétition pour la réinjection.
Feedback Delay Level (Feedback Level)	-100–100	Détermine la quantité de son retardé qui est réinjecté en entrée de l'effet delay.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. 1*1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

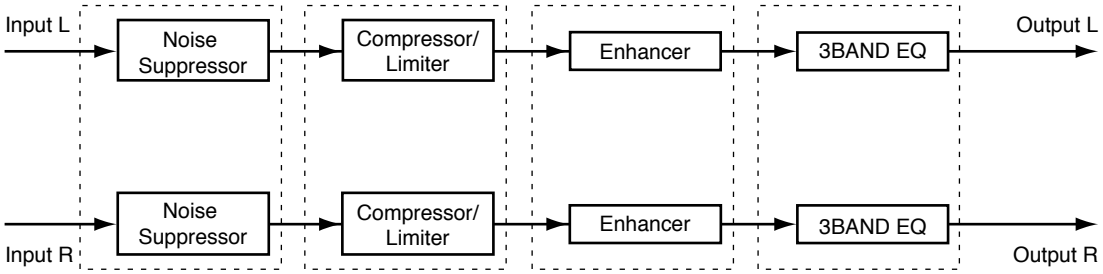
NOTE

*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Equalizer (p. 236), Feedback (p. 236), Delay (p. 234), Feedback Level (p. 236)

Stereo Multi



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.
Compressor:	**Comprime la totalité des signaux sortant lorsque le volume d'entrée dépasse une valeur préprogrammée.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur/limiteur
Ratio (Ratio)	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Détermine le taux de compression appliqué quand le niveau seuil est dépassé
Thresh (Threshold Level)	-60 - 0 dB	Détermine le niveau auquel le compresseur/limiteur commence son action
Attack (Attack Time)	0–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée dépasse le niveau seuil de celui où l'effet s'applique.
Release (Release Time)	0–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil et celui où l'effet cesse de s'appliquer.
Output Level (Output Level)	-60–12 dB	Détermine le volume du son traité.
Enhancer:	**Accentue le son et le place en avant au mixage.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'enhancer
Output Level (Level)	0–100	Détermine le volume su son enhancer.
Mix Level (Mix Level)	0–100	Détermine la quantité de son d'enhancer qui sera mixée dans le son direct.
Sens (Sense)	0–100	Détermine le degré désiré de l'effet.
Freq (Frequency)	1.0–10.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'effet commence à agir.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

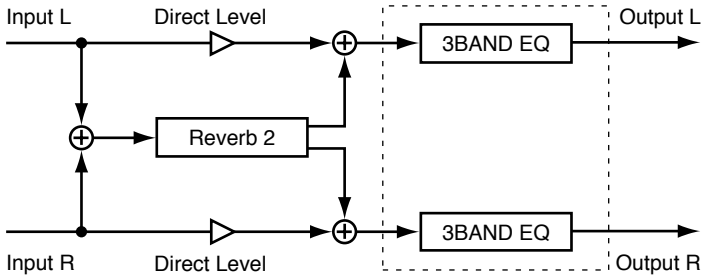
*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Equalizer (p. 236), Noise Suppressor (p. 240), Compressor (p. 233), Enhancer (p. 236)

Reverb 2

Cette reverb gate agit dans l'un des deux modes d'ouverture de porte (Gate/Ducking). En mode Gate, la porte s'ouvre lorsqu'un certain volume (niveau seuil ou Thresh) est dépassé, alors qu'en mode Ducking, la porte s'ouvre lorsque le volume est égal ou inférieur à ce niveau seuil. FX-1 à FX-8 peuvent être utilisés. Pour chacun des effets FX-1 à FX-8, deux types de reverb avec des réglages différents peuvent être utilisés ou une combinaison de reverb peut être employée.



Types de reverb

Il y a cinq types de reverb. Vous pouvez choisir le type avec le paramètre Reverb Type.

Room1:	Réverbération d'une pièce ordinaire
Room2:	Réverbération d'une pièce avec un timbre plus doux que Room1
Hall1:	Réverbération d'un hall ordinaire
Hall2:	Réverbération d'un hall avec un timbre plus doux que Hall1
Plate:	Reverb à plaque

Sélection du type de porte (Gate)

Les sons de réverbération peuvent avoir différents effets selon le type de fonctionnement de la porte. Utilisez le réglage Mode pour sélectionner la porte.

Gate:	La porte s'ouvre quand le volume du son direct dépasse la valeur fixée comme niveau seuil (Thresh). La porte se referme quand le volume chute sous ce niveau seuil.
Duckn:	Fonctionne de la façon opposée au mode Gate. La porte se ferme quand le volume du son direct dépasse la valeur fixée comme niveau seuil (Thresh). La porte s'ouvre quand le volume redescend au niveau seuil (Theshold) ou celui-ci.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Reverb 2:	**Reverb gate avec deux modes de fonctionnement de la porte**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet Gate Reverb
Type (Reverb Type)	Voir l'encadré en page précédente.	Détermine le type de reverb.
Time (Reverb Time)	0.1–10.0 sec.	Détermine la longueur du temps réverbéré.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–200 ms	Détermine le temps nécessaire à l'apparition de la reverb.
Density (Density)	0–100	Détermine la densité du son de reverb.
Effect Level (Effect Level).	0–100	Détermine le volume du son réverbéré.
Direct Level (Direct Level)	0–100	Détermine le volume du son direct.
LoPass Freq (Low Pass Filter)	1.0–20.0 kHz, Thru	Détermine la fréquence à laquelle le filtre passe-bas (LPF) commence à agir. Choisissez "Thru" pour le désactiver.
HiPass Freq (High Pass Filter)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence à laquelle le filtre passe-haut (HPF) commence à agir. Choisissez "Thru" pour le désactiver.
Gate (Gate)	On, Off	Ouvre ou ferme la porte.

Gate Thresh (Threshold)	0–100	Détermine le volume de référence pour le contrôle des mouvements de porte.
Gate Attack (Attack)	1–100	Détermine le temps séparant le moment où le niveau du son direct dépasse le niveau seuil de celui où la porte est totalement ouverte.
Gate Release (Release)	1–100	Détermine le temps séparant le moment où le temps de maintien s'est écoulé du moment où le son est totalement coupé.
Gate Hold Time (Hold Time)	1–100	Détermine le temps séparant le moment où l'entrée chute sous le niveau seuil et celui où la disparition de reverb commence.
Mode (Gate Mode)	Gate, Duckn	Détermine le type de fonctionnement de la porte.

3 BAND EQ (Egaliseur)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

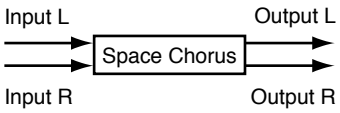
*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Equalizer (p. 236), Reverb (p. 244), HPF (p. 238), LPF (p. 239)

Space Chorus

C'est un effet chorus simulant le SDD-320 Roland. L'effet peut être changé en commutant On ou Off les 4 boutons 1 à 4.

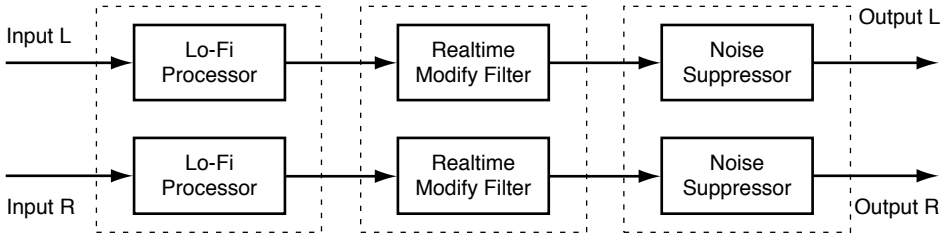


Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Space Chorus:	**Ajoute un effet chorus simulant le SDD-320.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'effet Space Chorus
Mix Bal (Mix Balance)	0–100	Détermine la balance de volume entre son de chorus et son direct.
Mode (Space Mode)	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	Détermine le style de variation du chorus.
Input Mode (Input Mode)	Mono, Stereo	Détermine si le signal entrant est mono ou stéréo.

Chorus (p. 233)

Lo-Fi Process (Lo-Fi Processor)

Cela vous permet de créer un son de basse qualité "lo-fi" en baissant la fréquence d'échantillonnage et/ou diminuant le nombre de bits.



Création de sons Lo-fi

Suivez l'étape ci-dessous pour créer des sons de basse qualité essentiels à la musique Dance (hip-Hop et DJ par exemple).

Lo-fi Processor

- Réglez sur Off le pré-filtre et le post-filtre. Cela donne de puissants sons de basse qualité avec distorsion numérique.
- Réglez la fréquence d'échantillonnage (Rate) et la résolution (Bit) sur des valeurs assez basses. Notez toutefois qu'une valeur trop basse pour bit peut entraîner un fort bruit même en mode silencieux. Dans ce cas, augmentez le seuil (Thresh) du suppresseur de bruit.

Realtime Modify Filter

- Augmentez la résonance pour ajouter un mouvement au son. Notez qu'une résonance excessive peut entraîner une oscillation.

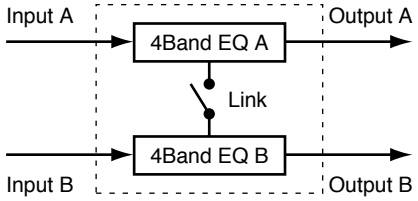
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Lo-Fi Processor:	**Crée des sons basse fidélité.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le processeur Lo-fi
Effect Level (Effect Level).	0–100	Détermine le volume du son Lo-fi.
Direct Level (Direct Level)	0–100	Détermine le volume du son direct.
Rate (Rate)	Off, 1/2 - 1/32	Détermine la fréquence d'échantillonnage. Réglez sur "Off" si aucun changement n'est désiré.
Bit (Bit)	Off, 15 bits - 1 bit	Détermine le nombre de bits des données (résolution). Réglez sur "Off" si aucun changement n'est désiré.
PreFilt (Pre Filter Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre réduisant la distorsion numérique.
PstFilt (Post Filter Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre réduisant la distorsion numérique due aux modifications apportées au son Lo-fi.
Realtime Modify Filter:	**Crée des sons avec mouvements en temps réel**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le filtre de modification en temps réel
Gain (Gain)	0–24 dB	Détermine le volume du filtre.
Cutoff Freq (Cutoff Frequency)	0–100	Détermine la fréquence de coupure.
Reso (Resonance)	0–100	Accentue les composantes fréquencielles proches de la fréquence de coupure
Type (Type)	LPF, BPF, HPF	Détermine le type de filtre.
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Détermine le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.

?

Lo-Fi Processor (p. 239), Realtime Modify Filter (p. 243), Noise Suppressor (p. 240), LPF (p. 239), BPF (p. 233), HPF (p. 238), Resonance (p. 243)

ParametricEQ (Egaliseur paramétrique 4 bandes)

C'est un égaliseur qui vous permet de librement changer la fréquence de coupure ou la largeur de bande (Q). Avec cet égaliseur, vous pouvez créer des sons précisément ciblés.



Atténuation de bruit.

L'égaliseur paramétrique 4 bandes peut librement changer la fréquence de coupure ou la largeur de bandes (Q) en 4 points, c'est-à-dire dans les bandes de fréquences haute, haut-médium, bas-médium et basse. Grâce à cela vous pouvez précisément travailler le point où un bruit ou larsen se produit. Pour trouver un tel point, la première étape est d'augmenter le gain pour l'identification plus facile des variations sonore et de déplacer petit à petit la fréquence de coupure. Ensuite, accomplissez le filtrage en réduisant la bande Q.

Commande indépendante des canaux A et B

Régler Link sur On permet la commande simultanée de l'égaliseur paramétrique 4 bandes du canal B en suivant les réglages faits du côté du canal A. Pour contrôler les canaux A et B indépendamment, régler Link sur Off.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Link:	**Donne au canal B les réglages du canal A**	
Link (Link Switch)	On, Off	Détermine si le canal B suit ou non les réglages du canal A
4 Band EQ A/4 Band EQ B (4 Band Parametric Equalizer): Egaliseur paramétrique à 4 bandes.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'égaliseur paramétrique
Input Level (Input Level)	-60– +12 dB	Détermine le volume général avant passage par l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'amplification/atténuation dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10	Détermine la largeur de la zone autour de la haute fréquence qui sera affectée par les réglages du gain. *1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur de bande des hautes fréquences (plateau (Shelv) ou crête (Peak).
High Mid Gain (High Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'amplification/atténuation dans la bande des fréquences haut-médium.
Hi Mid Freq (High middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences haut-médium.
Hi Mid Q (High Middle Q)	0.3–10	Détermine la largeur de la zone autour de la fréquence haut-médium qui sera affectée par les réglages du gain.
Low Mid Gain (Low Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'amplification/atténuation dans la bande des fréquences bas-médium.
Lo Mid Freq (Low middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences bas-médium
Lo Mid Q (Low Middle Q)	0.3–10	Détermine la largeur de la zone autour de la fréquence bas-médium qui sera affectée par les réglages du gain.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'amplification/atténuation dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.
Lo Q (Low Q)	0.3–10	Détermine la largeur de la zone autour de la basse fréquence qui sera affectée par les réglages du gain. *1

Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur de bande des basss fréquences (plateau (Shelv) ou crête (Peak).
Output Level (Output Level)	-60– +12 dB	Détermine le volume général après passage par l'égaliseur

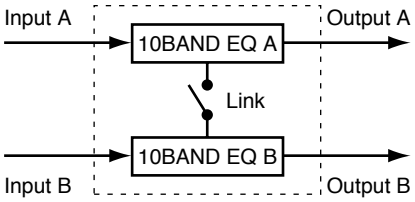
NOTE

*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Parametric Equalizer (p. 241)

Graphic EQ (Egaliseur graphique 10 bandes)

Cet égaliseur détermine la quantité d'amplification/atténuation pour chaque segment du spectre fréquenciel divisé en 10 bandes. En cas de sonorisation publique, cette fonction est pratique pour prévenir un larsen en coupant les fréquences résonant particulièrement sur ce site.



Prévention d'un larsen

Lors d'une sonorisation publique, suivez les étapes ci-dessous pour prévenir tout larsen. D'abord, identifiez les fréquences de résonance propres au site sur lequel vous vous trouvez pour couper le gain leur correspondant.

Commande indépendante des canaux A et B

Régler Link sur On permet la commande simultanée de l'égaliseur graphique 10 bandes du canal B en suivant les réglages faits du côté du canal A. Pour contrôler les canaux A et B indépendamment, régler Link sur Off.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Link:	**Donne au canal B les réglages du canal A**	
Link (Link Switch)	On, Off	Détermine si le canal B suit ou non les réglages du canal A.

10 BAND EQ ch A/10 BAND EQ ch B (10-Band Graphic Equalizer): Simule un égaliseur graphique 10 bandes.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'égaliseur graphique
INPUT LEVEL (Input Level)	-60– +15 dB	Détermine le volume général avant passage par l'égaliseur.
OUT LEVEL (Output Level)	-60– +15 dB	Détermine le volume général après passage par l'égaliseur.
31.2 - 16 k (Gain)	-15– +15 dB	Détermine la quantité d'atténuation/amplification des fréquences respectives.

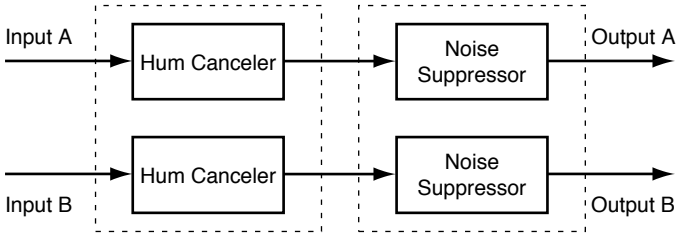
MEMO

- Pour commuter la bande, tournez la commande V3 (BAND), ou pressez [F3] (BAND-) ou [F4] (BAND+).
- Pour ramener à 0 le niveau d'entrée, le niveau de sortie et le gain de chaque bande, pressez [F2] (ALL RST).
- Pour ramener à 0 le gain de la bande actuellement sélectionnée, pressez [F5] (RESET).

Graphic Equalizer (p. 237)

Hum Canceler

Elimine les boucles de masse ou "ronflettes" désagréables.



Suppression de la "ronflette"

La ronflette est un bruit à une certaine fréquence, en général basse. Ce bruit est généralement principalement dû à une entrée d'une partie du courant alternatif dans les signaux lorsque ce courant alternatif est converti en courant continu par le circuit d'alimentation. Réglez la fréquence (Freq) sur la valeur de la fréquence de la source d'alimentation (50 Hz/60 Hz), et la ronflette présente à cette fréquence et sur ses multiples peut être supprimée. Range Lo et Range Hi peuvent être utilisés pour spécifier la bande de fréquences du bruit supprimé.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Hum Canceler:	**Supprime la "ronflette.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le Hum canceler
Freq (Frequency)	20.0–800.0 Hz	Détermine la fréquence de la ronflette à supprimer.
Width (Width)	10–40%	Détermine la largeur d'action du filtre supprimant la ronflette.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'intensité des filtrages supprimant la ronflette.
Thresh (Threshold)	0–100	Détermine le niveau auquel la ronflette sera supprimée.
Range Lo (Range Low)	Unlimit, 20 - 2000 Hz	Détermine la limite inférieure de la fréquence de la ronflette à supprimer. *1
Range Hi (Range High)	1.0 - 20.0 kHz, Unlimit	Détermine la limite supérieure de la fréquence de la ronflette à supprimer *2
Noise Suppressor:	**Coupe tout bruit en mode silence.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off le suppresseur de bruit
Thresh (Threshold)	0–100	Fiixe le niveau où commence la coupure du bruit.
Release (Release)	0–100	Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre 0 après que la suppression de bruit ait commencé.

NOTE

*1: Choisir "Unlimit" signifie que la fréquence qui peut être reproduite par cette unité est la limite inférieure.

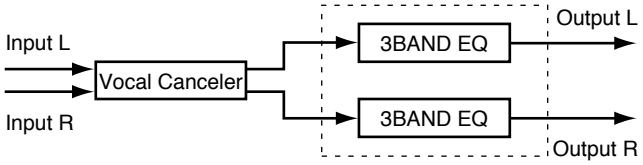
*2: Choisir "Unlimit" signifie que la fréquence qui peut être reproduite par cette unité est la limite supérieure.

?

Noise Suppressor (p. 240), Hum Canceler (p. 238)

Vocal Canceler

Lorsqu'une source stéréo est reçue d'un CD ou DAT, etc., cet effet annule le son situé exactement au centre du champ stéréo tel que la voix ou la basse.



NOTE

Selon la source musicale. Des sons que vous ne désireriez pas voir annuler peuvent également disparaître. En particulier, si la source musicale à une forte réverbération ou si le son que vous désirez supprimer n'est pas situé au centre, l'effet Vocal Canceler peut ne pas produire le résultat désiré.

Annulation des voix seules

Vocal Canceler supprime le son situé au centre. Cela signifie qu'il supprime les sons tels que la basse et les sons sourds d'instruments conjointement aux sons de voix. Pour n'annuler que les voix afin de créer une musique pour l'accompagnement pour karaoke, par exemple, réglez Range Lo autour de 100 Hz et Range Hi autour de 1 kHz.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Vocal Canceler:	**Annule les sons situés au centre tels que voix et basse.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Range Lo (Range Low)	Unlimit, 20 - 2000 Hz	Détermine la limite inférieure de la bande de fréquences à supprimer. *1
Range Hi (Range High)	1.0 - 20.0 kHz, Unlimit	Détermine la limite supérieure de la bande de fréquences à supprimer. *2
Balance (Balance)	0–100	Si le son que vous désirez supprimer n'est pas situé au centre, trouve le point auquel il est le plus efficacement supprimé.
3 BAND EQ (Egaliseur)		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *3
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine la type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Mid Gain (Middle Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Freq (middle frequency)	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences moyennes.
Mid Q (Middle Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des basses fréquences.
Lo Freq (low frequency)	20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des basses fréquences.

Lo Q (Low Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *3
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine le type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Output Level)	0–100	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

NOTE

*1: Choisir "Unlimit" signifie que la fréquence qui peut être reproduite par cette unité est la limite inférieure.

*2: Choisir "Unlimit" signifie que la fréquence qui peut être reproduite par cette unité est la limite supérieure.

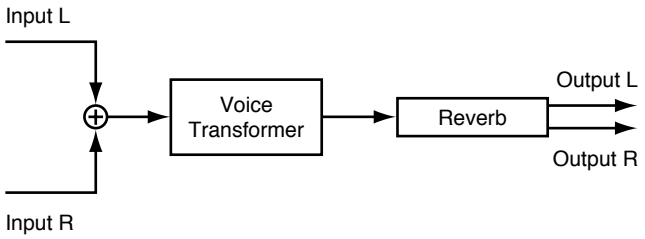
*3: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Vocal Canceler (p. 247), Equalizer (p. 236)

Voice Transformer

Vous pouvez convertir une voix d'homme en voix de femme, voix de femme en voix d'homme, et une voix humaine en voix robotique pour créer des sons de différentes qualités par contrôle indépendant de la hauteur de base et des formants.



NOTE

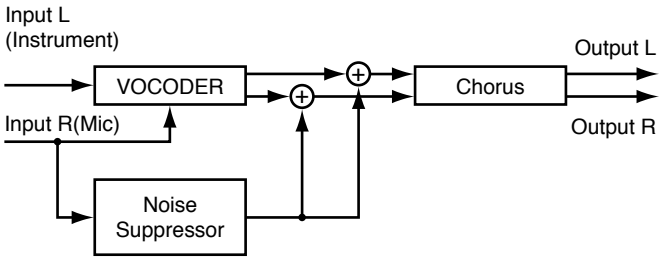
* L'effet Voice Transformer ne peut être utilisé qu'avec FX-1, FX-3, FX-5 et FX-7.
* Lorsque vous traitez les voix, n'utilisez la voix que d'une seule personne. Faire arriver les voix de plusieurs personnes dans l'effet empêche un fonctionnement normal.
* Veillez à ce que le son d'une enceinte ne soit pas repris par le microphone que vous utilisez. Cela aura le même effet que si plusieurs voix étaient envoyées à l'effet.
* Un microphone non directionnel est recommandé. Il est également recommandé que la personne parle aussi près du microphone que possible.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Voice Transformer:	**Crée différents timbres de voix.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Robot (Robot)	On, Off	Avec un réglage On, l'audio est produit à hauteur fixe quelle que soit la hauteur reçue.
Mix Bal (Mix Balance)	0–100	Détermine la balance de volume entre la voix produite et la voix reçue.
Pitch Cromatic (Chromatic Pitch)	-12– +12	Détermine la variation de hauteur de la voix produite (par demi-tons)
Pitch Fine (Fine Pitch)	-100–100	Détermine la variation de hauteur de la voix produite (par centièmes).
Formant Cromatic (Chromatic Formant)	-12– +12	Détermine la variation de formant de la voix à produire (par demi-tons).
Formant Fine (Fine Formant)	-100– +100	Détermine la variation de formant de la voix à produire (par centièmes).
Rev (Reverb):	**Ajoute de la réverbération.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Effect Level (Effect Level).	0–100	Détermine le volume du son réverbéré.
Time (Reverb Time)	0.1–32.0 sec	Détermine la longueur (temps) du son réverbéré.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–200 ms	Détermine le temps nécessaire à l'apparition de la reverb.
Density (Density)	0–100	Détermine la densité du son de reverb.

Formant (p. 237), Reverb (p. 244)

Vocoder 2 (19)

C'est un vocoder 19 bandes. Il donne des sons clairs qui étaient impossibles à produire avec les vocoders antérieurs



NOTE

- Les sons instrumentaux sont reçus sur le canal gauche (L) de l'effet. Par conséquent, il est nécessaire d'insérer et de connecter le canal gauche (Lch) de l'effet à la voie traitant les sons instrumentaux. De façon similaire les sons de voix sont reçus par le canal droit (R) de l'effet. Donc, l'insertion et la connexion du canal droit (Rch) de l'effet se fait avec la voie traitant les sons vocaux.
- Vocoder2 ne peut être utilisé qu'avec FX-1, FX-3, FX-5 et FX-7.

Différence entre Vocoder et Vocoder 2

Par rapport à Vocoder, Vocoder 2 a un nombre significatif de bandes de fréquences servant de point de traitement. Il rend également possible le réglage fin par ajustement de la sensibilité d'entrée du microphone et de l'emplacement des sons ainsi que par réglage des niveaux d'entrée des sons instrumentaux et la suppression de bruit. Tout ceci "nettoie" les voix humaines.

Une "Enveloppe" pour définir les caractéristiques sonores

Chaque son a sa propre enveloppe. Un enveloppe donne des caractéristiques au son et fonctionne comme un facteur significatif pour l'oreille humaine afin de distinguer différents types de sons. Avec Vocoder 2, vous pouvez utiliser le paramètre Envelope pour donner les caractéristiques suivantes.

Sharp:	Fait ressortir la voix humaine.
Soft:	Fait ressortir le son instrumental.
Long:	Son vintage avec longue réverbération.

Emplacement du son

Le mode panoramique (PanMode) peut servir à spécifier comment seront situés les sons du Vocoder.

Mono:	Son au milieu.
Stereo:	Stéréo (Les fréquences impaires sont situées à gauche et les fréquences paires à droite).

Produire des sons instrumentaux avec formant fixe

Tout en captant une voix au microphone, les sons instrumentaux peuvent être produits avec le même formant qu'avec la voix. Par exemple, si vous dite "a-i-u-e-o" dans le microphone, régler Hold sur On au moment où le son "i" est produit fera jouer le son instrumental avec le formant du son "i".

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Vocoder:	**La hauteur est spécifiée comme celle du son instrumental alors que le timbre produit est celui de la voix humaine.**	
Character Ch1 - 19 (Voice Character Channels 1 - 19)	0–100	Détermine le timbre du vocoder.
SynInput level (Synthesizer In Level)	0–100	Détermine le niveau d'entrée du son instrumental.
MicSens (Microphone Sensitivity)	0–100	Détermine la sensibilité d'entrée du microphone.
Microphone Mix level (Microphone Mix)	0–100	Détermine la quantité de son mixé en sortie vocoder après passage par le filtre passe-haut (HPF) du microphone.
Microphone PAN (Microphone Pan)	L63–R63	Détermine le panoramique des sons de voix au microphone.
Microphone HPF Freq (Microphone HPF)	Thru, 1.0–20.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle prend effet le filtre passe-haut (HPF) pour les sons de voix captés au microphone. Choisissez le réglage THRU si vous ne désirez pas d'intervention du filtre.
Envelope (Envelope)	Sharp, Soft, Long	Définit les caractéristiques du son.
PanMode (Pan Mode)	Mono, Stereo	Définit où se situe le son.
Hold (Hold)	On, Off	Spécifie si le son instrumental est produit ou non avec formant déterminé.
Noise Suppressor Threshold	0–100	Détermine le volume auquel commence la coupure du bruit sur l'entrée sonore instrumentale.
Chorus:	**Ajoute espace et profondeur au son.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le chorus.
Rate (Rate)	0.1–10.0 kHz	Détermine la vitesse de modulation.
Depth (Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation.
Pre-Delay (Pre-Delay)	0–50 ms	Détermine le temps de retard d'apparition du son traité par rapport au son direct.
Mix Bal (Mix Balance)	0–100	Détermine la balance de volume entre le son de chorus et le son direct.

MEMO

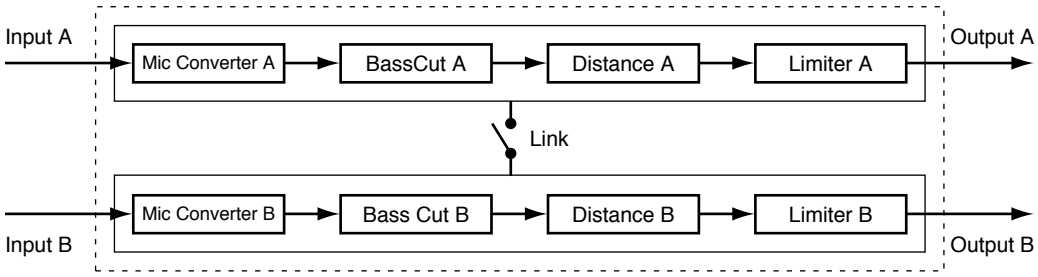
- Pour commuter les canaux Character Ch 1–19, tournez la commande V1 (BAND) ou pressez [F1] (BAND-) ou [F2] (BAND+).

?

Chorus (p. 233), Vocoder (p. 247), HPF (p. 238)

MicSimulator (Microphone Simulator)

Cet effet modifie le son qui a été enregistré par un microphone dynamique conventionnel ou en ligne directe, le transformant comme s'il avait été enregistré au travers d'un coûteux microphone à condensateur ou d'un micro spécial de studio. Ce simulateur de microphone peut ajouter des effets de proximité ou de distance.



Sélection du microphone utilisé pour l'enregistrement.

Le paramètre Input de Mic Converter sélectionne le type de microphone utilisé pour l'enregistrement.

DR-20:	Roland DR-20 (microphone dynamique de Roland)
SmlDy:	Petit microphone dynamique (microphone dynamique utilisé pour les instruments et la voix)
HedDy:	Microphone dynamique serre-tête (microphone dynamique type casque)
MinCn:	Microphone à condensateur miniature (très petit microphone à condensateur)
Flat:	Entrée ligne

Types de microphones qui peuvent être simulés

Les caractéristiques des microphones polyvalents d'entrée de gamme sont converties en caractéristiques de microphones haut de gamme pour application de studio. Vous pouvez ajouter des changements de qualité sonore à des sons déjà enregistrés comme si un autre type de microphone était utilisé ou si l'enregistrement avait été fait à une distance différente. De plus, il est possible d'ajouter les caractéristiques de microphone à des sons instrumentaux enregistrés en ligne. Ces caractéristiques peuvent être obtenues en sélectionnant la valeur prévue pour le paramètre Output de Mic Converter.

SmlDy:	microphone dynamique polyvalent pour instruments de musique et vocaux. Idéal pour un amplificateur de guitare et caisse claire.
VocDy:	microphone dynamique pour les sons de voix standard. Caractérisé par des sons de la bande médium avec tension. Adapté aux voix.
LrgDy:	microphone dynamique avec bande de basses fréquences étendue. Pour la grosse caisse et les toms.
SmlCn:	petit microphone à condensateur pour un son d'instrument de musique. Caractérisé par des sons à bande de hautes fréquences brillante. Pour les percussions métalliques et les guitares acoustiques.
LrgCn:	microphone à condensateur avec caractéristiques neutres. Pour la voix, les commentaires et les instruments de musique "live".
VntCn:	microphone à condensateur vintage. Pour les voix et instruments de musique "live".
Flat:	microphone avec réponse en fréquences neutre. Pour supprimer les caractères trop marqués d'un microphone employé pour enregistrement des sons.

* *Quand un microphone de type condensateur est sélectionné pour le paramètre Ouput, un bruit présent dans les graves est transmis par le pied de micro peut être accentué en raison des caractéristiques dans les basses fréquences du micro. Dans ce cas, coupez toute grave inutile avec un filtre coupant les basses, ou équipez le pied de micro d'un isolant (un support micro sur élastique ou autre matériau absorbant les chocs).*

Effet de proximité du microphone

Par nature, un microphone tente à accentuer les basses fréquences lorsqu'il est placé près de la source sonore. Cela s'appelle effet de proximité. Cet effet peut être simulé par le paramètre Prox-Efect. Réglez le paramètre sur une valeur positive (+) pour donner une impression de plus courte distance par rapport à la source sonore et sur une valeur négative (-) pour une sensation de plus longue distance. Le paramètre Time de l'effet Distance simule la différence de temps due à la distance de la source sonore.

Commande indépendante des canaux A et B

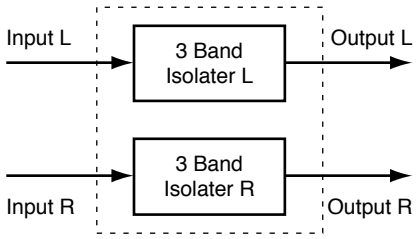
Régler Link sur On permet la commande simultanée des paramètres du canal B en suivant les réglages faits du côté du canal A. Pour contrôler les canaux A et B indépendamment, régler Link sur Off.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Link:	**Donne au canal B les réglages du canal A**	
Link (Link Switch)	On, Off	Détermine si le canal B suit ou non les réglages du canal A.
Mic Converter A/B:	**Convertit les caractéristiques d'un microphone polyvalent d'entrée de gamme en caractéristiques de microphone haut de gamme pour applications de studio.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le convertisseur de microphone
Input (Input)	Voir encadré de la page précédente.	Détermine le type de microphone utilisé pour l'enregistrement.
Output (Output)	Voir encadré de la page précédente.	Détermine le type de microphone à simuler.
Phase (Phase)	Norm, Inv	Détermine la phase du microphone.
BassCut A/ (Bass Cut Filter): Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.
Distance A/B:	**Simule les caractéristiques de fréquence et de différence de temps occasionnées par les variations de distance.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet Distance
Prox-Efect (Proximity Effect)	-12– +12	Corrige les basses fréquences en fonction de la distance présumée de la source sonore.
Time (Time)	0–3000 cm	Simule la différence de temps due à la distance de la source sonore.
Limiter A/B:	**Prévient toute distorsion en supprimant les signaux de haut niveau.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Thresh (Threshold)	-60–0 dB	Détermine le niveau de volume auquel commence la suppression de niveaux excessifs.
Attack (Attack Time)	0–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée dépasse le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet commence à s'appliquer.
Release (Release Time)	0–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet cesse de s'appliquer.
Detect HPF (Detect HPF Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Normalement, réglez ce paramètre sur "Thru". Détermine la fréquence de coupure de la section de détection de niveau.
Output Level (Output Level)	-60– +12 dB	Détermine le volume de son du limiteur.

? Microphone Converter (p. 239), Bass Cut Filter (p. 233), Distance (p. 235), Limiter (p. 238)

3BndIsolator (3-Band Isolator)

Cet effet coupe brutalement des composantes fréquencielles par bande de fréquences pour éliminer des sons indésirables. Pratique pour éliminer les sons non désirés et supprimer certains sons spécifiques d'un CD. L'effet Isolator peut rendre les sons totalement altérés, contrairement aux égaliseurs ordinaires qui laissent toujours passer un peu du son que l'on veut altérer même avec le gain de la bande de fréquences visée au minimum.



Coupure des basses

Faites la configuration suivante pour éliminer les sons de basse fréquence tels que les sons de basse.

Anti-phase Low Mix Switch (Lo-Mix Sw): On
Anti-phase Low Level (AntiPhase Lo Level): Relativement haut

Coupure des voix

Faites la configuration suivante pour éliminer les sons de fréquence moyenne tels que les sons de voix.

Anti-phase Middle Mix Switch (Mid-Mix Sw): On
Anti-phase Middle Level (AntiPhase Mid Level): Relativement haut

Coupure du bruit

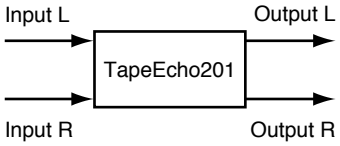
Identifiez la bande de fréquences où se situe le bruit et réglez le niveau correspondant (Lo Level, Mid Level or Hi Level) sur -60 dB.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Isolator (3-band Isolator):		**Divise le son entrant en trois bandes de fréquences pour réduire ou éliminer le son d'une de ces bandes.**
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'isolateur 3 bandes
Lo-Mix Sw (Anti-phase Low Mix Switch)	On, Off	Coupe ou laisse le son des basses fréquences.
Mid-Mix Sw (Anti-phase Middle Mix Switch)	On, Off	Coupe ou laisse le son des fréquences moyennes.
Lo Level (Low Level)	-60– +4 dB	Augmente ou diminue la bande de fréquences basses.
Mid Level (Middle Level)	-60– +4 dB	Augmente ou diminue la bande de fréquences moyennes.
Hi Level (High Level)	-60– +4 dB	Augmente ou diminue la bande de fréquences hautes.
AntiPhase Lo Level (Anti-phase Low Level)	0–100	Détermine la quantité de basses fréquences qui sera coupée.
AntiPhase Mid Level (Anti-phase Middle Level)	0–100	Détermine la quantité de fréquences moyennes qui sera coupée.

? Isolator (p. 238)

TapeEcho201

Simule la section écho à bande de l'effet Space Echo RE-201 Roland. Capable de reproduire les plus subtiles comportements au niveau de l'instruments de mesure ainsi que d'ajouter des changements délicats de hauteur en raison de la détérioration de la bande ou de l'irrégularité de la rotation de celle-ci.



A propos de la tête de relecture

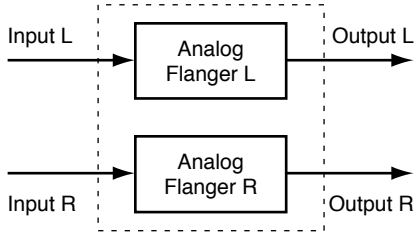
La RE-201 est dotée de trois têtes pour créer des sons avec différents temps de retard (sons en retard court, moyen et long). La combinaison de tête désirée doit être sélectionnée avec le sélecteur de mode (Mode).
De plus, des fonctions de panoramique indépendantes pour les trois têtes de relecture ont été ajoutés par rapport à la RE-201.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Tape Echo 201:	**Simule la section d'écho à bande de l'effet Space Echo RE-201 Roland.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute l'écho à bande On/Off.
Mode (Mode Selector)	1–7	Sélectionne une combinaison des 3 têtes de relecture.
Repeat Rate (Repeat Rate)	0–100	Détermine la vitesse de la bande.
Intensity (Intensity)	0–100	Détermine le nombre de répétitions du son retardé.
Tone Bass (Tone Bass)	-100– +100	Détermine le timbre des basses fréquences du son d'écho.
Tone Trebl (Tone Treble)	-100– +100	Détermine le timbre des hautes fréquences du son d'écho.
Pan Head-S Level (Pan Head S)	L63–R63	Détermine le réglage de panoramique pour la tête de retard court.
Pan Head-M Level (Pan Head M)	L63–R63	Détermine le réglage de panoramique pour la tête de retard moyen.
Pan Head-L Level (Pan Head L)	L63–R63	Détermine le réglage de panoramique pour la tête de retard long.
Tape-Dist (Tape Distortion)	0–100	Ajoute une distorsion propre à la bande.
Effect Level (Effect Level).	0–100	Détermine le volume du son d'écho.
Direct Level (Direct Level)	0–100	Détermine le volume du son direct.
Wah-Flutter Rate (Wah-Flutter Rate)	0–100	Détermine la cadence de fluctuation de hauteur due à la détérioration de la bande ou à l'irrégularité de la rotation.
Wah-Flutter Depth (Wah-Flutter Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de fluctuation de hauteur due à la détérioration de la bande ou à l'irrégularité de la rotation.

Tape Echo (p. 246)

AnalogFlnger (Analog Flanger)

Simule l'effet flanger analogique Roland SBF-325. Offre trois types d'effets flanger ainsi qu'un effet de type chorus.



Types d'effets flanger

Analog Flanger offre une variété d'effets flanger au chorus. Sélectionnez l'effet flanger désiré avec le paramètre Mode

FL1:	Flanger mono général
FL2:	Effet de flanger stéréo permettant de conserver la position stéréo du son direct.
FL3:	Flanger à mélange croisé vous donnant un effet plus puissant
CHO:	Effet chorus

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Analog Flanger:	**Simule le flanger analogique SBF-325.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le flanger analogique
Modulation Freq (Modulation Frequency)	0–100	Détermine a fréquence centrale sujette à l'application de l'effet.
Modulation Rate (Modulation Rate)	0–100	Détermine la vitesse de modulation du flanger.
Modulation Depth (Modulation Depth)	0–100	Détermine l'amplitude de modulation du flanger.
Feedback Level (Feedback Level)	0–100	Détermine la quantité de son retardé qui sera ré-injectée à l'entrée du flanger. *1, *2
Mode (Mode)	FL1, FL2, FL3, CHO	Détermine le type d'effet flanger.
ChB Inv (Channel B Inverse)	On, Off	"On" indique que l'effet flanger du canal B sera inversé. Off indique qu'il ne le sera pas.
MIx A Inv (Mix A Inverse)	On, Off	"On" indique que la phase sera inversée pour mélanger le son de flanger du canal A avec le son direct. "Off" indique que la phase ne sera pas inversée.
MIx B Inv (Mix B Inverse)	On, Off	"On" indique que la phase sera inversée pour mélanger le son de flanger du canal B avec le son direct. "Off" indique que la phase ne sera pas inversée.

NOTE

*1: Cette fonction est désactivée quand Mode est réglé sur "CHO."

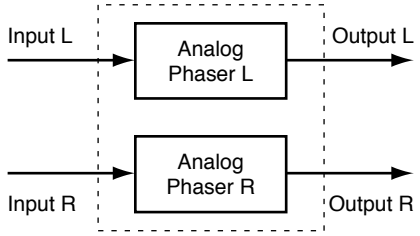
*2: Des valeurs excessivement importantes peuvent entraîner une oscillation.

?

Feedback (p. 236), Flanger (p. 236)

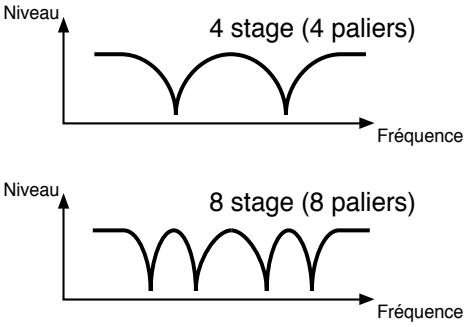
AnalogPhaser

Deux unités de phaser analogique sont placées en parallèle pour traiter les sons stéréo. Des irrégularités propres au phaser sont créées en ajoutant des sons avec une phase périodiquement décalée



Nombre de paliers du phaser (Stage)

Quand le nombre de paliers du phaser augmente, le nombre de points de fréquence supprimés augmente également, donnant un effet plus tranchant.



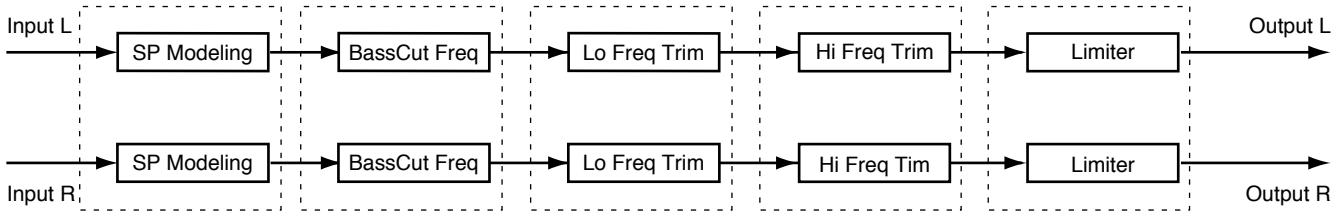
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Analog Phaser:	**Deux unités de phaser analogiques sont placées en parallèle pour traiter les sons stéréo.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le phaser analogique.
8STAGE (8 Stage)	On, Off	Détermine le nombre de paliers du phaser (On: 8 stage, Off: 4 stage).
LFO1/2 Rate (LFO1/2 Rate)	0–100	Détermine l'ambiance du cycle d'effet phaser.
LFO1/2 Depth (LFO1/2 Depth)	0–100	Détermine l'amplitude du cycle d'effet phaser.
LFO1/2 ChB Inv (LFO1/2 Channel B Inverse)	On, Off	"On" indique que la phase sera inversée et "Off" qu'elle ne le sera pas.
Reso (Resonance)	0–100	Accentue les composantes fréquencielles proches de la fréquence centrale fixée par le paramètre Frequency.
Freq (Frequency)	0–100	Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet phaser s'applique.

?

Phaser (p. 242), Resonance (p. 243)

Speaker Modeling (Modélisation d'enceinte)

Cet effet modélise une variété de caractéristiques d'enceinte allant des moniteurs professionnels de haut de gamme utilisés en standard dans les studios de par le monde, jusqu'aux haut-parleurs de petits téléviseurs et radios portables.



NOTE

La modélisation d'enceinte est réglée pour que l'effet optimal soit obtenu avec un moniteur amplifié DS-90 Roland utilisé en connexion numérique. Cet effet peut ne pas être complètement obtenu avec d'autres types d'enceintes.

Types d'enceinte sélectionnables pour la modélisation

Les caractéristiques des types d'enceinte suivants peuvent être modélisés. Choisissez le type désiré avec le paramètre Model.

THRU:	Aucune modélisation d'est accomplie.
Super FLAT:	La DS-90 est corrigée par modélisation pour produire des sons droits et de plus large bande.
Pwd GenBlk:	Modèle typique de moniteur amplifié (type 2 voies, diam de woofer = 170 mm)
Pwd E-Bas:	Moniteur amplifié caractérisé par une qualité sonore remarquable
Pwd Mack:	Moniteur amplifié caractérisé par une bande de basses fréquences très étendue
Small Cube:	Petite enceinte large bande communément utilisée en studio d'enregistrement
White Cone:	Enceinte 2 voies de type fermé largement utilisée en studio d'enregistrement, caractérisée par son woofer blanc.
WhiteC +Tisue:	Son léger du tweeter à "cône blanc" couvert d'un papier tissu
Small Radio:	Petite radio de poche
Small TV:	Haut-parleur associé à un téléviseur 14 pouces (36 cm)
Boom Box:	Enregistreur radio-cassette
B-Box LBoost:	Enregistreur radio-cassette avec bande basse fréquence accentuée
Pwd SR:	Enceinte amplifiée "made in USA" largement utilisée en concert
Pwd SR Stack:	Sons simulant une "Powered SR" dotée de caissons de graves additionnels.

* *Utilisez "THRU" pour une comparaison entre le son avec et le son sans modélisation.*

Sélection des enceintes qui vont réellement générer le son

Les enceintes sont spécifiquement conçues pour générer les sons avec des caractéristiques qui leur sont propres. Par conséquent, il est vraisemblable que l'effet espéré ne sera pas obtenu si les enceintes réellement utilisées pour générer les sons et les enceintes modélisées ont des caractéristiques considérablement différentes. C'est la raison pour laquelle vous devez spécifier l'enceinte réellement utilisée pour générer les sons à l'aide du paramètre Output Speaker. Cela assure que les caractéristiques de l'enceinte modélisée seront reproduites autant que possible.

DS-90:	Moniteur amplifié Roland "DS-90"
MS-50:	Enceinte de contrôle Roland "MS-50"
SST-151:	Système d'enceintes Roland "SST-151"
SST-251:	Système d'enceintes Roland "SST-251"
151+351:	SST-151 et caisson de graves Roland "SSW-351"
251+351:	SST-251et caisson de graves Roland "SSW-351"

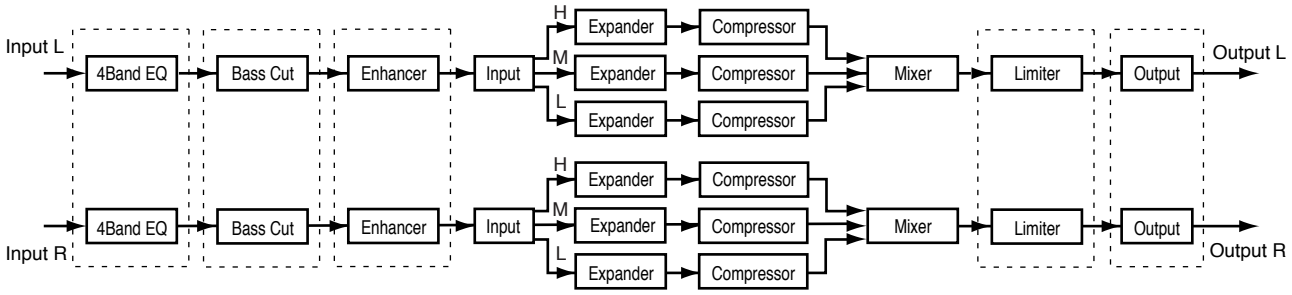
Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
SP Modeling (Speaker Modeling): Détermine l'enceinte dont les caractéristiques seront modélisées.		
Model (Model)	Voir encadré en page précédente.	Détermine la type d'enceinte soumise à la modélisation.
Output Speaker (Output Speaker)	Voir encadré en page précédente.	Détermine l'enceinte générant réellement les sons.
Phase (Phase)	NRM, INV	Détermine la phase de l'enceinte. "NRM" correspond à la même phase et "INV" à la phase inversée.
BassCut Freq (Bass Cut Filter): Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.
Lo Freq Trim (low frequency Trimmer): Ajuste les sons de basses fréquences.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Gain (Gain)	-12– +12dB	Détermine la quantité d'amplification/atténuation.
Freq (Frequency)	20–2000 Hz	Détermine la fréquence centrale d'action de l'effet.
Hi Freq Trim (high frequency Trimmer): Ajuste les sons de hautes fréquences.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Gain (Gain)	-12– +12dB	Détermine la quantité d'amplification/atténuation.
Freq (Frequency)	20–2000 Hz	Détermine la fréquence centrale d'action de l'effet.
Limiter:	**Prévient toute distorsion en supprimant les signaux de haut niveau.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Level (Level)	-60– +24 dB	Détermine le volume de son du limiteur.
Thres (Threshold)	-60–0 dB	Détermine le niveau de volume auquel commence la suppression de niveaux excessifs.
Release (Release)	1–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet cesse de s'appliquer.

?

Speaker Modeling (p. 245), Bass Cut Filter (p. 233), Low frequency trimmer (p. 239), High frequency trimmer (p. 238), Limiter (p. 238)

Mastering Tool Kit

Ce kit est un compresseur qui divise le son en différentes bandes de fréquences pour unifier leur volume. Avec cette fonction, vous pouvez faire un master (mixage final) à un niveau optimisé pour créer un MD ou CD ou lorsque vous produisez vos propres CD audio originaux à l'aide de disques enregistrables CD-R.



NOTE

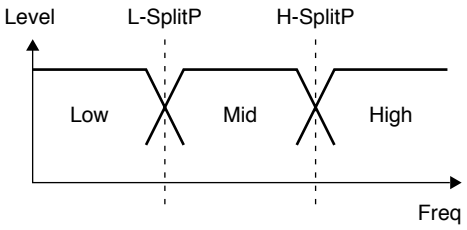
L'effet Mastering Tool Kit ne peut être utilisé qu'avec FX-1, FX-3, FX-5 et FX-7.

Effet du paramètre "Detect Time" sur l'entrée (Input)

Avec les compresseurs ordinaires, il y un court retard de la suppression d'un niveau après sa détection. Avec cet algorithme, ce problème est éliminé en utilisant le son entrant uniquement pour la détection de niveau et en ajoutant un retard déterminé au son traité et produit. "Detect Time" dans la catégorie Input est le réglage de retard utilisé dans ce but. Notez qu'utiliser Detect Time entraîne une différence de temps entre l'entrée et la sortie des signaux audio, ce qui doit être pris en compte si vous utilisez l'effet pour des procédures autres que le Mastering (par exemple en insertion par voie).

Division en bandes de fréquences

Pour diviser le signal en bandes haute, moyenne et basse, Low Split Point (LoSplit Point) et High Split Point (HiSplit Point) sont utilisés dans la catégorie Input pour spécifier les deux fréquences délimitant les intervalles.



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
4 Band EQ (Equalizer)		
Egaliseur)		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'égaliseur.
Hi Gain (High Gain)	-12– +12 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des hautes fréquences.
Hi Freq (high frequency)	1.4–20.0 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des hautes fréquences.
Hi Q (High Q)	0.3–10.0	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Hi Type (High Type)	Shelv, Peak	Détermine la type d'égaliseur utilisé pour la bande des hautes fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
High Mid Gain (High Middle Gain)	-15– +15 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences haut médium.
Hi Mid Freq (High middle frequency)	20–20 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences haut médium.

Hi Mid Q (High Middle Q)	0.36–16	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus
Low Mid Gain (Low Middle Gain)	-15– +15 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences bas médium.
Lo Mid Freq (Low middle frequency)	20–20 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences bas médium.
Lo Mid Q (Low Middle Q)	0.36–16	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus.
Lo Gain (Low Gain)	-15– +15 dB	Détermine l'atténuation/amplification dans la bande des fréquences basses.
Lo Freq (low frequency)	20–2.00 kHz	Détermine la fréquence centrale dans la bande des fréquences basses.
Lo Q (Low Q)	0.36–16	Détermine la largeur de la bande affectée par les réglages de gain de part et d'autre de la fréquence fixée ci-dessus. *1
Lo Type (Low Type)	Shelv, Peak	Détermine la type d'égaliseur utilisé pour la bande des basses fréquences (à plateau (Shelv) ou à crêtes (Peak).
Output Level (Level)	-30– +15 dB	Détermine le volume après passage par l'égaliseur.

BassCut (Bass Cut Filter): Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.

Enhancer: Accentue le son et le place en avant au mixage.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'enhancer
Mix Level (Mix Level)	0–100	Détermine la quantité de son d'enhancer mixée dans le son direct.
Sens (Sense)	0–100	Détermine le degré désiré de l'effet.
Freq (Frequency)	1.0–10.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'effet commence à agir.

Input: Divise le son direct en 3 bandes de fréquences correspondant aux basses fréquences, fréquences médium et hautes fréquences.

Gain (Input Gain)	-24– +12dB	Détermine le volume général avant passage par l'expandeur/compresseur.
Detect Time (Detect Time)	0–10 ms	Détermine le retard ajouté à l'entrée du son direct.
LoSplit Point (Low Split Point)	20–800 Hz	Détermine la fréquence à laquelle le son direct est divisé en 3 bandes (limite entre bande basse et bande moyenne).
HiSplit Point (High Split Point)	1.6–16 kHz	Détermine la fréquence à laquelle le son direct est divisé en 3 bandes (limite entre bande moyenne et bande haute).

Expander: Etend la plage dynamique selon un certain rapport.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'expandeur.
Hi Thres (High Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des hautes fréquences.
Hi Ratio (High Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Hi Thres).
Hi Atck (High Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Hi Rel (High Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Mid Thres (Middle Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des fréquences médium.
Mid Ratio (Middle Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des fréquences médium lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Mid Atck (Middle Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Mid Rel (Middle Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Lo Thers (Low Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des basses fréquences.
Lo Ratio (Low Raito)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des basses fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Lo Thres).

Lo Atck (Low Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Lo Rel (Low Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Compressor: Comprime la totalité des signaux produits quand le volume d'entrée dépasse une valeur spécifiée.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur.
Hi Thres (High Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des hautes fréquences.
Hi Raito (High Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Hi Thres).
Hi Atck (High Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Hi Rel (High Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Mid Thres (Middle Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des fréquences médium.
Mid Ratio (Middle Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des fréquences médium lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Mid Atck (Middle Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Mid Rel (Middle Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Lo Thers (Low Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des basses fréquences.
Lo Ratio (Low Raito)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des basses fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Lo Thres).
Lo Atck (Low Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Lo Rel (Low Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Mixer: Détermine le volume par bande de fréquences.

Lo Level (Low Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des basses fréquences après passage par l'expandeur et le compresseur.
Mid Level (Middle Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des fréquences médium après passage par l'expandeur et le compresseur.
Hi Level (High Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des hautes fréquences après passage par l'expandeur et le compresseur.

Limiter: Prévient toute distorsion en supprimant les signaux de haut niveau.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Level (Level)	-60– +24 dB	Détermine le volume de son du limiteur.
Thres (Threshold)	-60–0 dB	Détermine le niveau auquel commence la suppression de niveaux excessifs.
Release (Release)	1–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet cesse de s'appliquer.

Output Level: Réglages concernant la sortie générale.

Soft Clip (Soft Clip)	On, Off	Supprime toute distorsion qui pourrait se produire lorsque l'on applique excessivement l'effet compresseur/limiteur.
Output Level (Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume général après passage par le limiteur.

NOTE

Avec le compresseur, le niveau est automatiquement ajusté de façon optimale avec les réglages de seuil (Thres) et de rapport (Ratio). Régler l'attaque (Atck) sur une durée relativement grande peut entraîner une distorsion. Pour cette raison, une marge de -6 dB est fournie. Ajuster le niveau de Mixer (Mix) selon vos besoins.

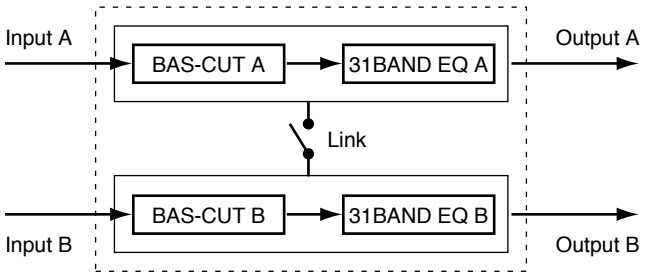
*1: Si Low Type (Lo Type) ou High Type (Hi Type) est réglé sur "Shelv (type à plateau)", le réglage pour Lo Q ou High Q n'est pas utilisé.

?

Frequency (p. 237), Q (p. 243), Shelving Type (p. 244), Peaking Type (p. 242), Equalizer (p. 236), Bass Cut Filter (p. 233), Enhancer (p. 236), Expander (p. 236), Compressor (p. 233), Limiter (p. 238)

31 Band Graphic Equalizer

Cet égaliseur graphique permet les réglages en 31 points. Chaque point est une fréquence d'un multiple de 20, 25 ou 31.5 dans la plage de 20 Hz à 20 kHz.



NOTE

L'égaliseur graphique 31 bandes ne peut être utilisé qu'avec FX-1, FX-3, FX-5 and FX-7.

Commande indépendante des canaux A et B

Régler Link sur On permet la commande simultanée de l'égaliseur graphique 31 bandes du canal B en suivant les réglages faits du côté du canal A.
Pour contrôler les canaux A et B indépendamment, régler Link sur Off.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Link: Donne au canal B les réglages du canal A		
Link (Link Switch)	On, Off	Détermine si le canal B suit ou non les réglages du canal A.
BassCut ch A/ch B (Bass Cut Filter): Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.
31 Band EQ ch A/ch B (31-Band Graphic Equalizer)		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'égaliseur graphique.
Input Level (Input Level)	-30.0– +15.0 dB	Détermine le volume général avant passage par l'égaliseur.
Output Level (Output Level)	-30.0– +15.0 dB	Détermine le volume général après passage par l'égaliseur.
Band 1 - 31 Gain (Bands 1 - 31 Gain)	-15.0– +15.0 dB	Détermine la quantité d'atténuation/amplification des fréquences respectives.

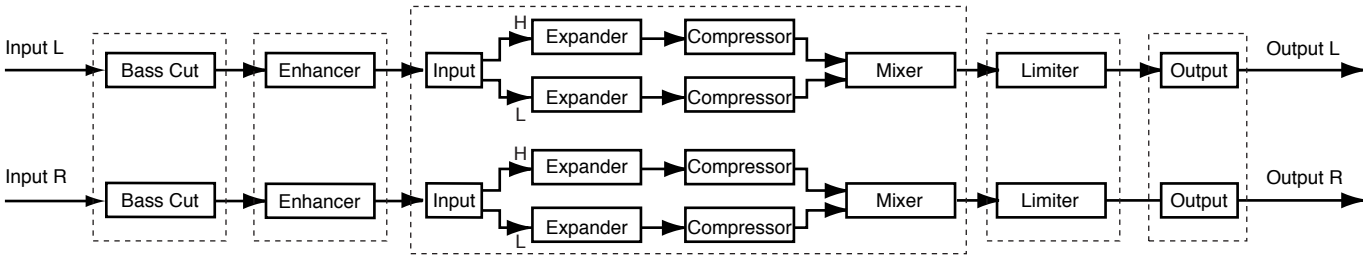
MEMO

- Pour commuter la bande, tournez la commande V4 (BAND) ou pressez [F4] (BAND-) or [F5] (BAND+).
- Pour ramener à 0 le niveau d'entrée, le niveau de sortie et le gain de chaque bande, pressez [F3] (ALL RST).

Bass Cut Filter (p. 233), Graphic Equalizer (p. 237)

Stereo 2-Band Dynamics

Accentue les signaux pour plus réduire les signaux de bas niveau tels que le bruit et pour augmenter les signaux de haut niveau en utilisant enhancer, expander, compresseur et limiteur. Le bruit appliqué par l'enregistrement sur une bande est réduit alors que la plage dynamique des bandes et des microphones sans fil est agrandie.



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
BassCut (Bass Cut Filter):	**Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.
Enhancer:	**Accentue le son et le place en avant au mixage.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'enhancer
Mix Level (Mix Level)	0–100	Détermine la quantité de son d'enhancer mixée dans le son direct.
Sens (Sense)	0–100	Détermine le degré désiré de l'effet.
Freq (Frequency)	1.0–10.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'effet commence à agir.
Input:	**Divise le son direct en 3 bandes de fréquences correspondant aux basses fréquences, fréquences médium et hautes fréquences.**	
Gain (Input Gain)	-24– +12dB	Détermine le volume général avant passage par l'expandeur/compresseur.
Detect Time (Detect Time)	0–10 ms	Détermine le retard ajouté à l'entrée du son direct.
Split Point (Split Point)	20–800 Hz	Détermine la fréquence à laquelle le son direct est divisé en bande de basses fréquences et bande de hautes fréquences.
Expander:	**Etend la plage dynamique selon un certain rapport.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'expandeur.
Hi Thres (High Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des hautes fréquences.
Hi Ratio (High Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Hi Thres).
Hi Atck (High Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée est chuté sous le niveau seuil.
Hi Rel (High Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée est dépassé le niveau seuil.
Lo Thres (Low Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des basses fréquences.
Lo Ratio (Low Raito)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des basses fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Lo Thres).
Lo Atck (Low Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Lo Rel (Low Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée est dépassé le niveau seuil.

Compressor: **Comprime la totalité des signaux produits quand le volume d'entrée dépasse une valeur spécifiée.**

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur.
Hi Thres (High Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des hautes fréquences.
Hi Raito (High Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Hi Thres).
Hi Atck (High Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Hi Rel (High Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Lo Thers (Low Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des basses fréquences.
Lo Ratio (Low Raito)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des basses fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Lo Thres).
Lo Atck (Low Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Lo Rel (Low Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Mixer: **Détermine le volume par bande de fréquences.**

Lo Level (Low Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des basses fréquences après passage par l'expandeur et le compresseur.
Hi Level (High Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des hautes fréquences après passage par l'expandeur et le compresseur.

Limiter: **Prévient toute distorsion en supprimant les signaux de haut niveau.**

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Level (Level)	-60– +24 dB	Détermine le volume de son du limiteur.
Thres (Threshold)	-60–0 dB	Détermine le niveau auquel commence la suppression de niveaux excessifs.
Release (Release)	1–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet cesse de s'appliquer.

Output Level: **Réglages concernant la sortie générale.**

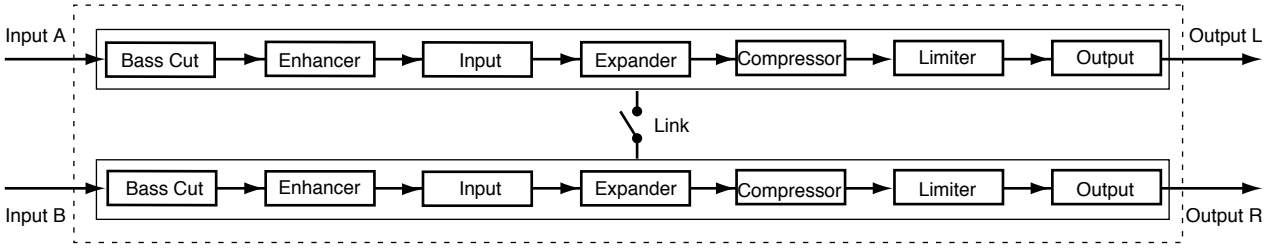
Soft Clip (Soft Clip)	On, Off	Supprime toute distorsion qui pourrait se produire lorsque l'on applique excessivement l'effet compresseur/limiteur.
Output Level (Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume général après passage par le limiteur.

?

Bass Cut Filter (p. 233), Enhancer (p. 236), Expander (p. 236), Compressor (p. 233), Limiter (p. 238)

Dual Mono Dynamics

Bien que cette configuration soit quasiment la même que celle de Stereo 2-Band Dynamics, elle est en mono, conçue pour une insertion par voie. Toutefois, comme la fonction Link est fournie, elle peut être utilisée en mode stéréo quand Link est réglé sur On.



Commande indépendante des canaux A et B

Régler Link sur On permet la commande simultanée de l'égaliseur paramétrique 4 bandes du canal B en suivant les réglages faits du côté du canal A.
Pour contrôler les canaux A et B indépendamment, régler Link sur Off.

Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Link:	**Donne au canal B les réglages du canal A**	
Link (Link Switch)	On, Off	Détermine si le canal B suit ou non les réglages du canal A.
BassCut ch A/ch B (Bass Cut Filter): Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.
Enhancer:	**Accentue le son et le place en avant au mixage.**	
Sw (Switch)	On, Off	Commute On ou Off l'enhancer
Mix Level (Mix Level)	0–100	Détermine la quantité de son d'enhancer mixée dans le son direct.
Sens (Sense)	0–100	Détermine le degré désiré de l'effet.
Freq (Frequency)	1.0–10.0 kHz	Détermine la fréquence à laquelle l'effet commence à agir.
Input:	**Divise le son direct en 3 bandes de fréquences correspondant aux basses fréquences, fréquences médium et hautes fréquences.**	
Gain (Input Gain)	-24– +12dB	Détermine le volume général avant passage par l'expandeur/compresseur.
Detect Time (Detect Time)	0–10 ms	Détermine le retard ajouté à l'entrée du son direct.
Detect Point (Detect Point)	A, B, Link	Sélectionne l'entrée (Input A/Input B) qui pilotera le suppresseur de bruit. Réglez-le sur "Link" pour un niveau plus élevé.

Expander: **Etend la plage dynamique selon un certain rapport.**

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'expandeur.
Thres (Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir.
Ratio (Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Attack (Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Release (Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Compressor: **Comprime la totalité des signaux produits quand le volume d'entrée dépasse une valeur spécifiée.**

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur.
Level (Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir.
Thres (Threshold)	-24–0 dB	Détermine le rapport d'augmentation de sortie lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Ratio (Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Attack (Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Release (Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Limiter: **Prévient toute distorsion en supprimant les signaux de haut niveau.**

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Level (Level)	-60– +24 dB	Détermine le volume de son du limiteur.
Thres (Threshold)	-60–0 dB	Détermine le niveau auquel commence la suppression de niveaux excessifs.
Release (Release)	1–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet cesse de s'appliquer.

Output Level: **Réglages concernant la sortie générale.**

Soft Clip (Soft Clip)	On, Off	Supprime toute distorsion qui pourrait se produire lorsque l'on applique excessivement l'effet compresseur/limiteur.
Output Level (Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume général après passage par le limiteur.

?

Bass Cut Filter (p. 233), Enhancer (p. 236), Expander (p. 236), Compressor (p. 233), Limiter (p. 238)

Master Effect (Effet Master)

Qu'est-ce que l'effet Master?

En plus des effets ordinaires de FX-1 à FX-8 (FX-3 et FX-8 ne peuvent être obtenus que si la carte optionnelle VS8F-2 est installée), un effet stéréo d'une catégorie différente, intitulé Master Effect ou effet Master, est disponible. C'est un effet par insertion, spécifiquement développé pour traiter la sortie des sons en MAIN OUT et MONITOR OUT de la VM-7100/7200 ainsi que les sons produits par la prise PHONES (écouteurs) de cet équipement. Cet effet est utile, par exemple, pour faire un réglage final utilisant les effets "3-Band Dynamics" ou "10-Band Parametric Equalizer" lors du mixage final sur MD ou DAT ainsi que pour simuler et contrôler les variations sonores de différentes enceintes à l'aide de la modélisation d'enceinte ou "Speaker Modeling".

NOTE

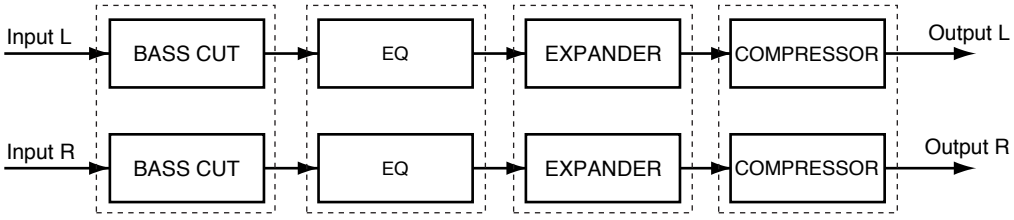
L'effet Master ne peut être utilisé que pour les sons produits par les prises MAIN OUT de la VM-7100/7200 ou MONITOR OUT ou PHONES de l'équipement principal.

Speaker Modeling (Modélisation d'enceinte)

L'algorithme d'effet est le même que pour la modélisation d'enceinte ordinaire déjà évoquée. Cet effet agit bien lorsqu'il s'applique au son produit par MONITOR OUT. Il est pratique, par exemple, pour contrôler le rendu réel d'un son après production au travers de différentes enceintes avant le mixage.

10-Band Parametric Equalizer

C'est un égaliseur qui peut librement changer la fréquence de coupure ou la largeur de bande (Q) en 10 points. Plus encore, comme l'expandeur et le compresseur lui sont associés, une dynamique suffisante peut être obtenue tout en supprimant le bruit.



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
BassCut (Bass Cut Filter): Coupe les basses fréquences indésirables telles que les bruits de pop.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le filtre coupant les basses.
Freq (Frequency)	Thru, 20 - 2000 Hz	Détermine la fréquence de coupure des basses indésirables telles que bruits de pop.

EQ A/B (10-Band Parametric Equalizer)

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'égaliseur graphique.
Input Level (Input Level)	-30.0– +15.0 dB	Détermine le volume général avant passage par l'égaliseur.
Band 1 - 10 Gain (Bands 1 - 10 Gain)	-15.0– +15.0 dB	Détermine la quantité d'atténuation/amplification des fréquences respectives.
Band 1 - 10 Freq (Bands 1 - 10 Frequency)	-20– +20 kHz	Détermine la fréquence centrale des fréquences respectives.
Band 1 - 10 Q (Bands 1 - 10 Q)	0.3–16	Détermine la largeur de la bande autour de la fréquence centrale qui sera affectée par le réglage de gain.
Output Level (Output Level)	-30.0– +15.0 dB	Détermine le volume général après passage par l'égaliseur.

Expander: Etend la plage dynamique selon un certain rapport.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'expandeur.
Thres (Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir.
Ratio (Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Attack (Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Release (Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Compressor: Comprime la totalité des signaux produits quand le volume d'entrée dépasse une valeur spécifiée.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur.
Level (Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir.
Thres (Threshold)	-24–0 dB	Détermine le rapport d'augmentation de sortie lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Ratio (Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Attack (Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Release (Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

MEMO

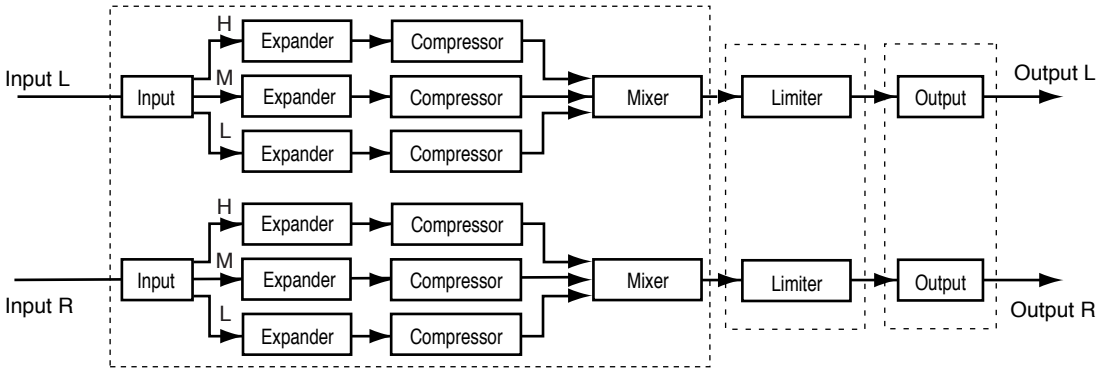
- Pour ramener à leurs valeurs par défaut le gain, la fréquence et la largeur Q de toutes les bandes, pressez [F3] (ALL RST). Et pour ramener à leurs valeurs par défaut le gain, la fréquence et la largeur Q de la bande actuellement sélectionnée, pressez [F5] (RESET). (Ecran PARAM-1, 2)
- Pour ramener le niveau d'entrée et le niveau de sortie à 0, pressez [F3] (ALL RST). (Ecran PARAM-3)

?

Q (p. 243), Frequency (p. 237), Bass Cut Filter (p. 233), Parametric Equalizer (p. 241), Expander (p. 236), Compressor (p.233)

3-Band Dynamics

Avec cet effet, le spectre fréquenciel peut être divisé en 3 bandes (fréquences basses, moyennes et hautes) et le compresseur peut s'appliquer respectivement à chacune de ces bandes (compresseur indépendant de la fréquence). Cela rend possible l'obtention d'une variété d'effets tels que l'accentuation de la bande des basses fréquences uniquement et la suppression isolée de la bande des hautes fréquences. De plus, l'expander ou le limiteur peuvent servir à élargir ou limiter la plage dynamique. Cela agit efficacement en tant qu'outil de mastérisation



Paramètre (Nom complet)	Réglage	Fonction
Input: Divise le son direct en 3 bandes de fréquences correspondant aux basses fréquences, fréquences médium et hautes fréquences.		
Gain (Input Gain)	-24– +12dB	Détermine le volume général avant passage par l'expandeur/compresseur.
Detect Time (Detect Time)	0–10 ms	Détermine le retard ajouté à l'entrée du son direct.
LoSplit Point (Low Split Point)	20–800 Hz	Détermine la fréquence à laquelle le son direct est divisé en 3 bandes (limite entre bande basse et bande moyenne).
HiSplit Point (High Split Point)	1.6–16 kHz	Détermine la fréquence à laquelle le son direct est divisé en 3 bandes (limite entre bande moyenne et bande haute).
Expander: Etend la plage dynamique selon un certain rapport.		
Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'expandeur.
Hi Thres (High Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des hautes fréquences.
Hi Ratio (High Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Hi Thres).
Hi Atck (High Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Hi Rel (High Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Mid Thres (Middle Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des fréquences médium.
Mid Ratio (Middle Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des fréquences médium lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Mid Atck (Middle Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Mid Rel (Middle Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Lo Thers (Low Threshold)	-80–0 dB	Détermine le volume auquel l'expandeur commence à agir sur la bande des basses fréquences.
Lo Ratio (Low Raito)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des basses fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Lo Thres).
Lo Atck (Low Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Lo Rel (Low Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire à l'expandeur pour arrêter d'agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Compressor: Comprime la totalité des signaux produits quand le volume d'entrée dépasse une valeur spécifiée.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off le compresseur.
Hi Thres (High Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des hautes fréquences.
Hi Raito (High Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des hautes fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Hi Thres).
Hi Atck (High Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Hi Rel (High Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les hautes fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Mid Thres (Middle Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des fréquences médium.
Mid Ratio (Middle Ratio)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des fréquences médium lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil.
Mid Atck (Middle Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Mid Rel (Middle Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les fréquences médium après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.
Lo Thers (Low Threshold)	-24–0 dB	Détermine le volume auquel le compresseur commence à agir sur la bande des basses fréquences.
Lo Ratio (Low Raito)	1:1–16:1, INF:1	Détermine le rapport d'augmentation de sortie des basses fréquences lorsque le niveau d'entrée a chuté sous le niveau seuil (Lo Thres).
Lo Atck (Low Attack)	0–100 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait chuté sous le niveau seuil.
Lo Rel (Low Release)	50–5000 ms	Détermine le temps nécessaire au compresseur pour arrêter d'agir sur les basses fréquences après que le niveau d'entrée ait dépassé le niveau seuil.

Mixer: Détermine le volume par bande de fréquences.

Lo Level (Low Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des basses fréquences après passage par l'expandeur et le compresseur.
Mid Level (Middle Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des fréquences médium après passage par l'expandeur et le compresseur.
Hi Level (High Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume de la bande des hautes fréquences après passage par l'expandeur et le compresseur.

Limiter: Prévient toute distorsion en supprimant les signaux de haut niveau.

Sw (Switch)	On, Off	Commute On/Off l'effet.
Level (Level)	-60– +24 dB	Détermine le volume de son du limiteur.
Thres (Threshold)	-60–0 dB	Détermine le niveau auquel commence la suppression de niveaux excessifs.
Release (Release)	1–100	Détermine le temps qui sépare le moment où le niveau d'entrée chute sous le niveau seuil (Thresh) de celui où l'effet cesse de s'appliquer.

Output Level: Réglages concernant la sortie générale.

Soft Clip (Soft Clip)	On, Off	Supprime toute distorsion qui pourrait se produire lorsque l'on applique excessivement l'effet compresseur/limiteur.
Output Level (Level)	-80– +6 dB	Détermine le volume général après passage par le limiteur.

?

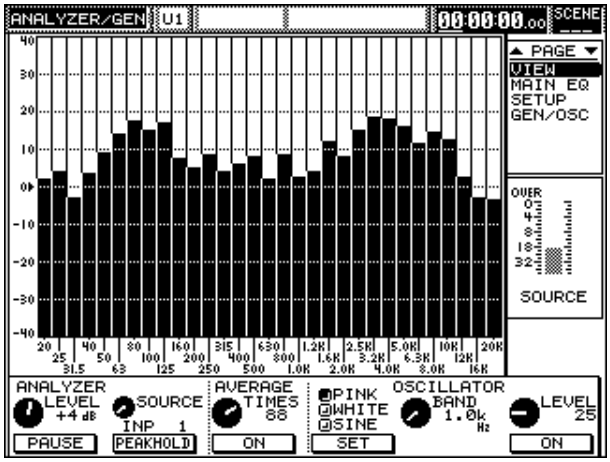
Expander (p. 236), Compressor (p. 233), Limiter (p. 238), Frequency (p. 237), Frequency-independent compressor (p. 237)

Chapitre 9 Emploi de l'analyseur de spectre

Ce système dispose d'un analyseur de spectre intégré avec lequel vous pouvez mesurer le contenu fréquenciel des signaux audio. Cet analyseur de spectre – appelé simplement "analyseur" pour le reste de ce chapitre – divise les signaux entrant en étroites bandes de fréquences et affiche le niveau momentané de chaque bande sur un graphique en temps réel. Cela vous permet d'inspecter visuellement le contenu fréquenciel des signaux et l'espace acoustique dans lequel vous travaillez, afin de voir avec quelle efficacité votre système de sonorisation ou d'écoute de contrôle reproduit la totalité des fréquences du spectre. Cela peut également vous aider à bien isoler les problèmes de plage de fréquences qui peuvent entraîner une ré-injection (larsen) durant une prestation en direct.

Configuration de base et fonctionnement

Pressez [ANALYZER/OSC/GEN] pour appeler l'écran ANALYZER (page VIEW).



Les réglages relatifs à l'analyseur se font principalement depuis cet écran. Les paramètres peuvent être individuellement sélectionnés en utilisant [PAGE UP] ou [PAGE DOWN].

Relation entre analyseur et effets internes

L'analyseur fonctionne par emploi d'une paire de circuits de traitement du signal polyvalent – circuit d'effets 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8. Dans un système de base dans lequel seuls les effets installés en usine sont présents, les effets internes sont désactivés quand l'écran ANALYZER s'affiche puisque l'analyseur doit utiliser les effets 1 et 2, les seuls circuits d'effets polyvalents disponibles.

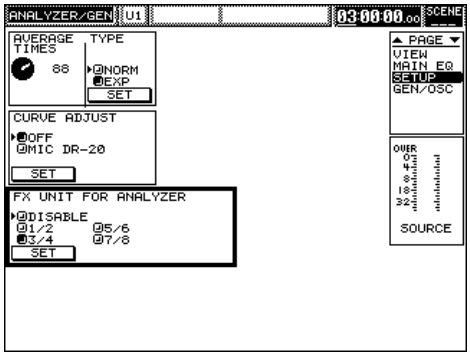
Lorsqu'une carte d'extension optionnelle VS8F-2 ou plus est installée, vous pouvez spécifier la paire de circuits d'effets devant servir à l'analyseur. Comme les effets 1 et 2 peuvent être dirigés vers d'autres emplacements que les autres effets, il est recommandé d'allouer les autres effets à l'utilisation de l'analyseur (p. 110).

MEMO

Les effets Master utilisent leur propre circuit et sont par conséquent disponibles même lorsque l'analyseur est actif.

■ Choix de l'effet utilisé par l'analyseur

1. Pressez [ANALYZER/OSC/GEN].
   Cela appelle la page VIEW de l'écran ANALYZER.
2. Pressez [PAGE DOWN] pour appeler la page SETUP.
3. Utilisez CURSOR [DOWN] pour sélectionner FX UNIT FOR ANALYZER.
4. Sélectionnez la paire d'effets désirée — 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8 — à l'aide de la commande V1 et de [F1] (SET).



MEMO

Si le réglage DISABLE de l'analyseur est engagé, tous les effets du système sont disponibles pour utilisation normale, même lorsque l'écran ANALYSER est affiché.

■ Sélection du signal à analyser

Les signaux suivants peuvent être sélectionnés pour analyse à l'aide de la commande V2 (SOURCE) en page VIEW de l'écran ANALYZER — cela apparaît après que [ANALYZER/OSC/GEN] ait été pressé :

INPs 1 to 24	canaux d'entrée 1 à 24
FBUSes 1 to 12	bus Flex 1 à 12
MainL, MainR	sorties de mixage principal gauche (L) et droite (R)
CueL, CueR	sorties de bus Cue gauche (L) et droite (R)
MonL, MonR	sorties de contrôle Monitor gauche (L) et droite (R)

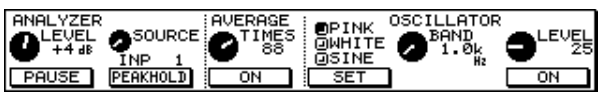
MEMO

Les signaux reçus en entrée MULTI IN ne peuvent être directement analysés.

■ Changement du format d'affichage de l'analyseur (peak-hold, etc.)

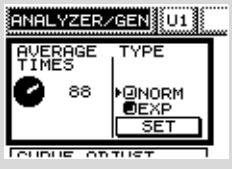
L'affichage graphique de l'analyseur offre diverses fonctions pour analyser différents types de signaux de plusieurs façons :

- Analyzer level → En tournant la commande V1 (ANALYZER LEVEL) de -64 dB à +63 dB, vous pouvez augmenter ou diminuer l'échelle verticale des niveaux de fréquence affichés pour améliorer la visibilité.
- Pause → Pressez [F1] (PAUSE) pour figer l'affichage graphique, vous permettant d'observer une analyse ponctuelle aussi longtemps que nécessaire. Pressez [F1] à nouveau pour ramener l'affichage à son fonctionnement normal.
- Peak-hold → La fonction Peak-hold affiche de courtes lignes horizontales indiquant le niveau maximal atteint par chaque fréquence. Pour activer Peak-hold, pressez [F2] (PEAKHOLD). Pressez [F2] une seconde fois pour revenir à l'affichage normal.
- Average → Commande V3 (AVERAGE TIMES), la fonction Average réduit le nombre de fluctuations de niveau affichées pour faciliter la distribution de fréquences globales du signal analysé. Pour activer cette fonction, pressez [F3] (ON); pressez le bouton à nouveau pour désactiver. Vous pouvez régler la réponse de l'analyseur ou fluctuations de signal de 1 à 128 – plus haut est le réglage, plus grande est la pondération et plus lent est l'affichage.



MEMO

Sur la page SETUP de l'écran ANALYSER, vous pouvez sélectionner NORM ou EXP pour choisir la méthode de pondération à employer (voir schéma). EXP devra être utilisé avec des percussions ou sons comparables.



■ Emploi d'un signal test (générateur/oscillateur)

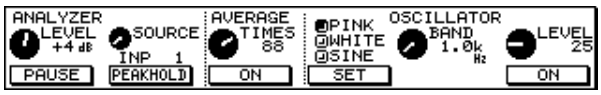
En faisant reproduire des signaux de référence dans un espace acoustique – tel qu'une salle de concert ou une chambre d'écoute – et en les analysant, vous pouvez déterminer les caractéristiques fréquencielles de ces espaces. Dans ce but, l'analyseur intégré dispose d'un générateur de bruit/oscillateur test.

Vous pouvez choisir le type de forme d'onde générée – bruit rose, bruit blanc ou onde sinusoïdale à une fréquence spécifique.

Generator (p. 237)
Oscillator (p. 241)

Sélection et production d'un signal de référence

1. Pressez [ANALYZER/OSC/GEN].
   Cela appelle la page VIEW de l'écran ANALYZER.
2. Pressez [F4] pour sélectionner le type de signal de référence.
   - **PINK:** Bruit dans lequel toutes les fréquences sont produites à un niveau égal à l'affichage.
   - **WHITE:** Bruit dans lequel toutes les fréquences sont produites à un niveau auditif équivalent.
   - **SINE:** Onde sinusoïdale ne contenant que la fréquence spécifiée.
3. Tournez la commande V5 (OSCILLATOR BAND) pour sélectionner une fréquence pour l'onde sinusoïdale.
   Ce réglage ne s'applique qu'au signal de référence en forme d'onde sinusoïdale.
4. Pressez [F6] (ON) pour activer le signal de référence.
5. Tournez la commande V6 (LEVEL) pour régler le niveau du signal de référence.



Accord précis de la fréquence de l'onde sinusoïdale

1. Passez en page GEN/OSC.
   Depuis la page VIEW ci-dessus, pressez [PAGE DOWN] plusieurs fois.
2. Utilisez CURSOR [UP] ou [DOWN] pour accéder à SINE WAVE FREQ en milieu d'afficheur.
   La commande V1 (BAND) à la même fonction que la commande V5 en page VIEW. Vous pouvez également utiliser la commande V2 (REF) pour sélectionner une fréquence par paliers plus précis (exprimés en Hz).
3. Sélectionnez la fréquence de l'onde sinusoïdale.
   Pressez [F1] (BAND) ou [F2] (REF) pour déterminer à quelle fréquence les signaux de référence seront produits.

MEMO

Si vous n'entendez pas le signal de référence, contrôlez le réglage d'assignation de sortie du générateur/oscillateur (p. 187).

MEMO

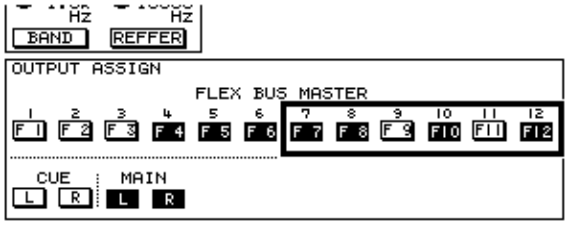
Vous pouvez également sélectionner le type de signal désiré depuis cet endroit en utilisant CURSOR [UP] pour régler WAVEFORM sur bruit rose (PINK, bruit blanc (WHITE) ou onde sinusoïdale (SINE).

■ Choix du bus auquel les signaux de référence sont envoyés

Les signaux de référence du générateur/oscillateur peuvent être envoyés à un des bus Flex (1 à 12), bus Cue L ou R, ou MAIN OUT L ou R.

Choix de la sortie du signal de référence

1. Pressez [ANALYZER/OSC/GEN].
   Cela appelle la page VIEW de l'écran ANALYZER.
2. Passez en page GEN/OSC en pressant [PAGE DOWN] plusieurs fois.
3. Utilisez CURSOR [DOWN] pour accéder à OUTPUT ASSIGN en section inférieure de l'afficheur.
   Réglez le curseur comme dans le schéma ci-dessous et activez [F1] à [F6]. Plusieurs boutons peuvent également être sélectionnés simultanément.



Contrôle des caractéristiques de fréquence d'une salle ou d'un signal

Cette section décrit quelques utilisations typiques de l'analyseur de spectre.

■ Contrôle des caractéristiques de fréquence d'un signal

La fonction analyseur peut servir durant la création d'un mixage final. Vous pouvez utiliser l'analyseur pour vous aider à assurer une distribution des fréquences homogène au mixage en analysant chaque signal utilisé au mixage, et le mixage final lui-même.

? Mixdown (p. 240)

■ Mesure et correction des caractéristiques d'un espace acoustique

Vous pouvez utiliser l'analyseur de spectre pour trouver et compenser les caractéristiques fréquencielles d'une salle de concert ou de tout autre espace d'écoute ou de prestation comme suit :

● Commencez par configurer le générateur/oscillateur comme décrit précédemment.

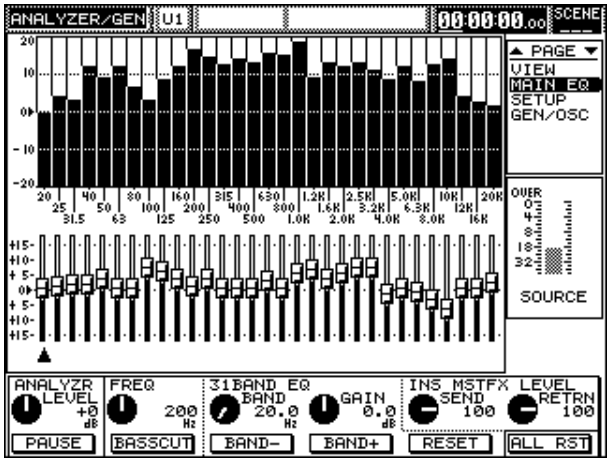
Utilisation du générateur de bruit intégré dans une salle de concert

1. Pressez [ANALYZER/OSC/GEN].
   Cela appelle la page VIEW de l'écran ANALYZER.
2. Passez en page GEN/OSC en pressant [PAGE DOWN] plusieurs fois.
3. Réglez OUTPUT ASSIGN sur MAIN L ou R.
4. Retournez en page VIEW et utilisez [F4] pour sélectionner PINK. Pressez [F6] (ON) pour activer le générateur/oscillateur.
   Du bruit rose est envoyé par les prises MAIN OUT au système de sonorisation de la salle de concert.

5. Placez un microphone au centre de la salle, pointant vers la scène et connectez le microphone à un des canaux d'entrée (Input).
6. Utilisez [V2] pour régler la source de l'analyseur comme étant le canal d'entrée auquel vous avez connecté le microphone.
7. Le microphone capture le son du bruit rose dans le hall et celui-ci s'affiche en page VIEW.
   Le graphique montre les caractéristiques fréquencielles de la salle de concert. Pour une pièce relativement petite telle qu'une salle de conférence, vous pouvez utiliser votre propre voix et un microphone à la place du bruit rose. Connectez le microphone à une des entrées et parlez dedans. En changeant le timbre de votre voix et en observant l'affichage, vous pouvez détecter le point auquel une résonance indésirable de la pièce se produit.

Correction des problèmes acoustiques à l'aide de l'égaliseur

Pressez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] depuis l'analyseur pour afficher la page MAIN EQ.



La page MAIN EQ ne s'ouvre que dans les conditions suivantes:

- Une paire d'effets (1 à 8) est configurée comme effet en insertion pour MAIN OUT.
- L'égaliseur graphique 31 bandes doit être sélectionné comme algorithme d'effet.
- Les effets sélectionnés sont activés comme FX UNIT FOR ANALYZER en page SETUP de l'analyseur.

Cette page vous permet de visualiser et de corriger le problème de fréquence à l'aide de l'égaliseur graphique 31 bandes utilisé conjointement à l'analyseur. Lorsque vous corrigez des problèmes dans un site insonorisé, tel que la salle de concert évoquée ci-dessus, vous pouvez utiliser l'égaliseur en section inférieure de l'écran pour neutraliser les caractéristiques de reproduction séquentielle du site tout en visualisant les résultats de l'analyseur en section supérieure de l'écran.

Les procédures suivantes sont possibles dans cet écran:

- Analyzer level → En tournant la commande V1 (ANALYZER LEVEL) de -64 dB à +63 dB, vous pouvez augmenter ou diminuer l'échelle verticale des niveaux de fréquence affichés pour améliorer la visibilité.
- Pause → Pressez [F1] (PAUSE) pour figer l'affichage graphique, vous permettant d'observer une analyse ponctuelle aussi longtemps que nécessaire. Pressez [F1] à nouveau pour ramener l'affichage à son fonctionnement normal.
- Bass cut → Ce filtre coupe le niveau de toutes les fréquences situées sous une

NOTE

Il est recommandé d'utiliser un microphone mono du commerce conçu spécifiquement pour les mesures de caractéristiques de fréquence. Un microphone dynamique polyvalent DR-20 Roland peut également être utilisé pour cela. Si vous utilisez un DR-20, pressez [PAGE UP] ou [PAGE DOWN] pour afficher la page SETUP et utilisez [V1] pour régler CURVE ADJUST au milieu de l'écran sur MIC DR-20. Pressez [F1] pour confirmer votre choix.

NOTE

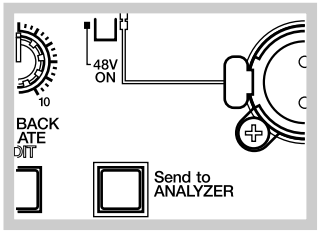
L'analyseur et l'égaliseur ensemble utilisent deux paires d'effets (par exemple effets 1 et 2 pour l'égaliseur et effets 3 et 4 pour l'analyseur). Par conséquent, cette procédure nécessite l'installation d'au moins une carte d'extension d'effets optionnelle VS8F-2.

fréquence spécifiée. Pressez [F2] (BASSCUT) pour activer cette fonction et tournez [V2] (FREQ) pour fixer la fréquence seuil d'intervention.

- Equalizer band select → Sélectionnez une bande de fréquences en tournant [V3] (BAND) ou en utilisant [F3] (BAND-) et [F4] (BAND+). Le triangle noir indique la fréquence actuellement sélectionnée.
- Equalizer gain → Tournez [V4] (GAIN) pour amplifier ou atténuer le niveau de la bande sélectionnée.
- Gain reset → Pressez [F5] (RESET) pour ramener à ±0 dB l'amplification/atténuation de la bande sélectionnée ou [F6] (ALL RST) pour faire cela pour toutes les bandes.
- Equalizer I/O level → Utilisez [V5] (SEND) pour régler le niveau du signal envoyé à l'égaliseur et [V6] (RETURN) pour fixer le niveau de sortie de l'égaliseur. Ces paramètres peuvent être réglés de 0 à 127 – un réglage de 100 (0 dB) signifie que le signal n'est ni amplifié, ni atténué.

■ Mesure des sorties à l'aide du microphone d'intercom (Talkback)

Le signal du microphone Talkback connecté en prise MIC2 de la console peut également être envoyé à l'analyseur. Utilisez [Send to ANALYZER], situé près du connecteur MIC2 pour cela. Comme en intercommunication normale, cela utilisera le canal d'entrée CH24.



Que se passe-t-il une fois que [Send to ANALYZER] est pressé:

- [Send to ANALYZER] s'allume.
- [ANALYZER/OSC/GEN] s'allume également et l'afficheur présente l'écran ANALYZER comme si vous aviez pressé [ANALYZER/OSC/GEN].
- Le réglage de source change temporairement pour INP 24 à l'écran, puisque le microphone d'intercommunication est assigné au canal d'entrée INPUT 24.

Presser [Send to ANALYZER] à nouveau ramène les fonctions à leur statut tel qu'après pression de [ANALYZER/OSC/GEN]. Vous pouvez changer la source d'entrée quand [Send to ANALYZER] est allumé.
(Les canaux sélectionnés après changement de la source d'entrée ne sont pas automatiquement coupés. Changer la source de l'analyseur pour la ramener sur CH24 à nouveau vous ramène au statut initial.)

MEMO

Pressez [Send to ANALYZER] pour utiliser le microphone d'intercommunication et l'analyseur.

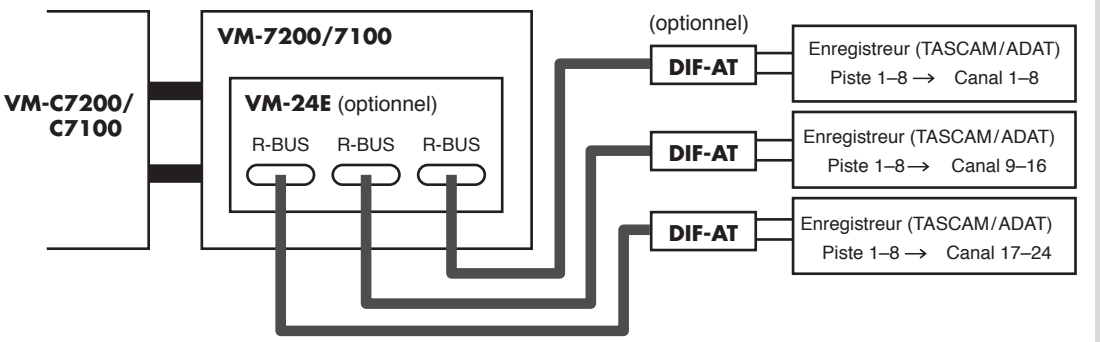
MEMO

Comme les envois du canal d'entrée INPUT 24 vers le mixage principal, les bus Cue ou Flex sont désactivés quand l'intercommunication est active, le signal du microphone d'intercommunication est affiché par l'analyseur mais pas envoyé à aucune des sorties du système.

Chapitre 10 Combinaison d'enregistreurs

Télécommande d'un enregistreur

Ce système peut être connecté à des magnétophones (enregistreurs) multipistes numériques faits par TEAC (TASCAM DA-98/88/38) et Alesis (série ADAT) via le connecteur R-BUS. Quand cette connexion est effectuée, vous pouvez piloter à distance les enregistreurs à l'aide de la zone transport ou du bouton Status du système. Un seul processeur vous permet de connecter jusqu'à 3 enregistreurs comme expliqué ci-dessous.



Remarques sur la connexion

R-BUS (RMDB2) de ce système → vers DIF-AT "RMDB2"

Série TASCAM DA
REMOTE IN/SYNC IN → vers DIF-AT "SYNC"
DIGITAL I/O TDIF-1 → vers DIF-AT "TDIF-1"

ADAT Alesis
OPTICAL IN/OUT → vers DIF-AT "ADAT OUT/IN"
SYNC IN → vers ADAT "SYNC" de DIF-AT

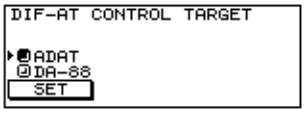
Quand les connexions sont terminées, sélectionnez "ADAT" ou "TASCAM DA series". L'interface DIF-AT est dotée de deux jeux de connecteurs, chacun conçu spécifiquement pour l'ADAT ou la gamme TASCAM DA. Dans ce système, toutefois, vous ne pouvez pas utiliser les deux simultanément. Sélectionnez l'un ou l'autre à l'aide de la procédure suivante.

NOTE
Lorsque la télécommande est ainsi utilisée, le côté du connecteur ADAT SYNC doit être utilisé.

MEMO
Pour la source du mot d'horloge (p.31), sélectionnez VM (INTERNAL) sur l'ADAT et l'enregistreur (MULTI 1-8, etc.) pour la gamme TASCAM DA.

Choix du type de l'enregistreur

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [PROJECT] (SYSTEM).
2. Pressez CURSOR [UP] pour sélectionner le haut du menu.
3. Pressez [F1] (SYSTEM CONFIG) pour ouvrir l'écran.
4. Sélectionnez les pages 1 à 3 de R-BUS à l'aide [PAGE UP] et [PAGE DOWN].



Ouvrez la page du bus, R-BUS 1, R-BUS 2, ou R-BUS 3, auquel l'enregistreur (DIF-AT) est connecté.

5. A l'aide de la commande V1, sélectionnez "ADAT" ou "DA-88 (gamme DA TASCAM".
6. Validez votre sélection en pressant [F1] (SET).

MEMO
R-BUS 1, R-BUS 2 et RBUS-3 correspondent respectivement à MULTI 1-8, MULTI 9-16 et MULTI 17-24.

Note concernant le time code

Avant de piloter à distance l'enregistreur multipiste, vous devez spécifier l'appareil qui fournira la base de temps (Master). Quand la fonction de mixage automatisé intégrée n'est pas utilisée, ce réglage peut ne pas être obligatoire. Selon les enregistreurs, toutefois, la télécommande peut ne pas être possible si le paramètre n'est pas réglé. Normalement, l'enregistreur multipiste est sélectionné comme maître en raison de son fonctionnement mécanique. Sélectionnez MULTI 1-8, MULTI 9-19 et MULTI 17-24 depuis "SYNC MODE" décrit dans "Réglage relatif à la synchronisation" (p.224).

■ Préparations à la télécommande (réglages MMC)

Avant de mettre en place la télécommande, vous devez spécifier l'appareil maître (Master), c'est-à-dire celui qui transmettra des informations de fonctionnement.

Ce paramètre est appelé sélection de master "MMC" toutefois, il doit toujours être réglé pour sélectionner le maître de tous les équipements lorsque la télécommande est activée. Lorsque vous préparez donc une configuration pour utilisation d'une commande à distance, réglez ce paramètre même si vous n'utilisez pas d'appareil MIDI.

Sélection du maître MMC (Voir p. 224; "Réglages relatifs à la synchronisation")

Lorsqu'une commande unidirectionnelle est fournie par ce système...
Sélectionnez "ON" pour MMC CONTROL et "INT" pour MMC MASTER.

- Configurez l'enregistreur externe pour qu'il soit prêt à recevoir les informations de fonctionnement de ce système.

Lorsqu'une commande unidirectionnelle est fournie par un des appareils externes...
Sélectionnez "ON" pour MMC CONTROL.
Sélectionnez MMC MASTER comme décrit ci-dessous.
Sélection de l'appareil connecté en MIDI IN comme Master → "MIDI"
Sélection de l'enregistreur connecté en R-BUS comme Master → Sélectionnez "MULTI 1-8," "9-16," ou "17-24."

- Configurez le maître ainsi sélectionné pour qu'il transmettre les informations de fonctionnement.

■ Lecture ou arrêt de l'enregistreur

Les enregistreurs multipistes peuvent être lancés ou arrêtés depuis la zone Transport située dans le coin inférieur droit de la façade.

[ZERO]	Ramène à la position de départ (00:00:00:00).
[REW/PREV]	Revient en arrière (rembobinage).
[FF/NEXT]	Avance dans le temps (avance rapide)
[STOP]	Arrêt.
[PLAY]	Reproduction (enregistrement quand [REC] clignote).
[REC]	Active le mode d'attente d'enregistrement.
Molette TIME/VALUE	Change séquentiellement la position dans le temps.

Un soulignement dans l'affichage du temps situé dans le coin supérieur droit de l'écran représente la valeur qui peut être changée par la molette. Vous pouvez faire une avance rapide du temps affiché à l'aide de la molette tout en tenant enfoncé SHIFT. (Les enregistreurs à bande nécessitent un certain temps de réponse.)

MEMO

En plus de la télécommande via R-BUS, la commande d'équipement externe est également possible par MMC (MIDI Machine Control). Cela permet à l'enregistreur d'échanger les informations de fonctionnement (telles que celles concernant la lecture, l'arrêt et l'enregistrement) avec des appareils qui reconnaissent les données MMC, notamment les commandes logiques programmables et les enregistreurs à disque dur. La transmission et la réception de données MMC s'effectue en fonction des réglages spécifiés dans l'écran SYNC CLOCK du système (SYS SYNC/MMC) (p.224).

MEMO

Vous pouvez activer l'enregistrement en pressant [REC] et [PLAY] simultanément.

■ Changement du statut de piste (Audio status)

Le statut de piste de l'enregistreur multipiste (enregistrement, lecture, coupure, etc) peut être sélectionné par commutation du statut audio du système.

Si vous activez SECTION [MULTI OUT 1-24] la même fonction que celle de l'enregistreur piloté à distance devient accessible depuis le bouton de statut audio. A chaque pression du bouton, le statut change comme suit :

Allumé en rouge	Enregistrement
Allumé en vert	Lecture

- Pour couper une piste, réglez le statut audio sur Off (indicateur éteint) en sélectionnant la coupure, comme statut (l'indicateur s'allume en rouge) ou en commutant SECTION sur [MULTI IN 1-24].

MEMO

Normalement, le statut audio indique **ON (vert) ou OFF (indicateur éteint) en ce qui concerne l'envoi de chaque voie vers la sortie principale MAIN OUT**. Si vous activez CH STATUS MODE [AUDIO], le statut de chaque fois sera indiqué en commutant On ou Off STATUS [1], [2],...[24] on ou off.

■ Référencement/annulation de points dans un morceau (Locate)

Locate sert à mémoriser des points au cours du défilement de la bande et du mixage automatisé en synchronisation avec l'avance de la bande. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 100 points de localisation (numéros 0 à 99) par projet.
Le temps actuel est normalement affiché dans le coin supérieur droit de l'écran en heure, minute, seconde et image.

Si les boutons (touches numériques) ont le temps actuel référencé à l'aide de la fonction Locate, vous pouvez retourner à cette position avec précision depuis tout autre emplacement temporaire (un autre endroit sur la bande).

MEMO

Les points de localisation mémorisés peuvent servir de pointeurs pour l'enregistrement par insertion (Punch In) durant le mixage automatisé.

Référencement et rappel de points de localisation

1. Pressez [LOCATE] et il commencera à clignoter.
   Le bouton indique que le système attend la programmation du premier chiffre servant à identifier l'emplacement.
2. A l'aide d'une des touches numériques [0] à [9], programmez le premier chiffre.
   Le numéro que vous avez spécifié est sélectionné pour la seconde place du numéro de Scene. [LOCATE] cesse de clignoter.
3. Sélectionnez une touche numérique actuellement allumé.
   Le bouton s'allumera, indiquant que le temps actuel a été mémorisé comme point de localisation.
4. Poursuivez le référencement du temps actuel, en utilisant un à un les boutons encore non utilisés.
5. Changez le réglage du mixeur, puis pressez les touches numériques allumées.
   Le point de localisation déjà mémorisé est rappelé.

MEMO

Tant que [LOCATE] est activé (On), vous pouvez spécifier les colonnes suivantes d'un numéro d'emplacement depuis le pavé numérique. Quand, par exemple, l'emplacement 53 est désiré, pressez [LOCATE] → [5] → [3], dans cet ordre. Si [LOCATE] et [3] sont allumés à la fin de votre programmation, celle-ci est terminée (si toutefois 3 est allumé quand vous pressez [LOCATE] → [5], c'est que [3] est déjà utilisé, aussi devez-vous sélectionner un autre numéro.

● Quand toutes les touches numériques ont été utilisées, vous pouvez retourner à la procédure ci-dessus pour spécifier un autre chiffre pour les dizaines.

Effacement de points de localisation mémorisés

Alors que le bouton [LOCATE] ci-dessus est allumé:

1. Pressez [CLEAR].
2. Pressez les touches numériques allumées.
   Le point de localisation associé à ces touches numériques sera effacé.

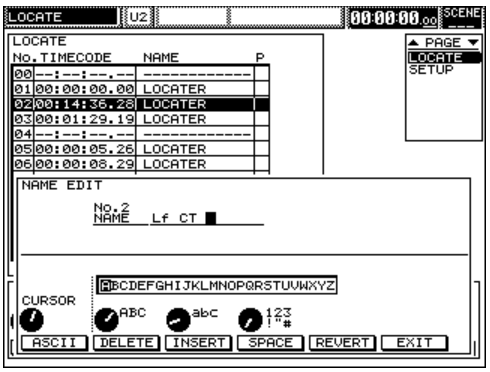
■ Nommer un point de localisation

Appel d'un écran pour nommer les points de localisation

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [LOCATE] (EDIT).
Une liste des points de localisation actuellement mémorisés s'affiche.

2. Sélectionner le numéro d'un point auquel vous désirez donner un nom.
Vous pouvez sélectionner le nom à l'aide de la commande V1 (SELECT NUMBER).

3. Pressez [F3] (NAME) pour ouvrir l'écran servant à nommer le point.



Depuis cet écran, vous pouvez changer le nom du point de localisation sélectionné à l'étape 2 ci-dessus (jusqu'à 12 caractères).
La procédure à l'écran est globalement la même que celle nécessaire pour nommer un canal d'entrée. Pour des détails, voir "Nommer un canal d'entrée" (p.183). D'un point de vue fonctionnel, il y a toutefois les différences suivantes.

- Il n'est pas possible de programmer un nom raccourci (3 caractères).
- La fonction simplifiée EZ Naming n'est pas disponible.
- Les fonctions assignées à V1 à V6 (les fonctions des commandes de nom communes restent les mêmes).

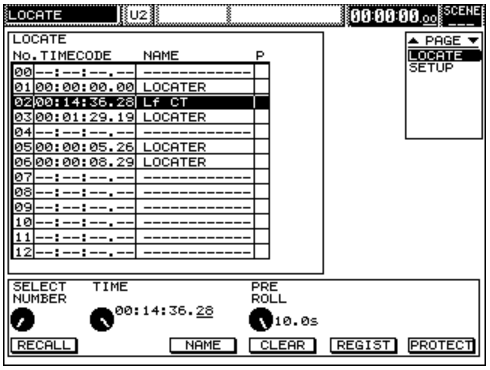
Après avoir spécifié le nom, pressez [F6] (EXIT) pour retourner à l'étape 2 ci-dessus.
Le point Locate apparaîtra dans la liste avec son nouveau nom sélectionné.

■ Edition d'un point de localisation et pré-défilement (Pre-roll)

Vous pouvez changer le temps associé à un point de localisation mémorisé, ou spécifier son temps de pré-défilement (pre-roll décrit plus loin).

Edition de points de localisation

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [LOCATE] (EDIT).
Une liste des points de localisation s'affichera.



2. Sélectionnez un numéro d'emplacement à éditer.
Vous pouvez sélectionner le numéro à l'aide de la commande V1 (SELECT NUMBER). Si vous pressez [F1] (RECALL) à cet instant, le numéro sera rappelé à l'instant mémorisé.

3. Changement du contenu mémorisé.

[F4] (CLEAR)	Utilisez le pour effacer ce qui est mémorisé pour ce point.
[F5] (REGIST)	Utilisez-le pour mémoriser le temps actuel.
Commande V2 (TIME)	Sert à corriger les réglages actuels en agissant sur le chiffre indiqué par le curseur (vous pouvez vous déplacer entre les chiffres en utilisant CURSOR [LEFT] et [RIGHT] tout en tenant enfoncé [SHIFT].)
Commande V4 (PRE ROLL)	Sert à spécifier un temps de pré-défilement (pre-roll). PRE-ROLL est la fonction qui consiste à rembobiner une bande un peu avant l'instant spécifié. Quand cette fonction est activée, le temps réel auquel vous accéder est situé avant le temps de point de localisation rappelé (dans une plage de 0 à 10 secondes)
[F6] (PROTECT)	Sert à activer la protection pour un point de localisation

MEMO
Si vous activez la protection (Protect On), l'option "P" est cochée dans la liste.

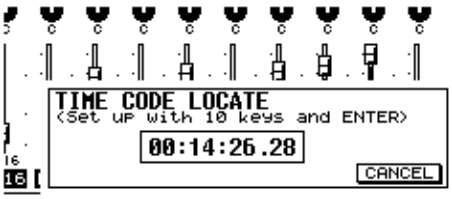
■ Spécification d'un point par programmation directe du temps

Vous pouvez avancer ou reculer le temps fixé sur un magnétophone télécommandé ou Automix en terme d'heures, minutes, secondes ou images depuis le pavé numérique (fonction Time Code Locate).

NOTE
Vous ne pouvez pas spécifier un temps de pré-défilement quand la fonction Time Code Locate est sélectionnée

Mémorisation par programmation du Time Code

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [ENTER] (TC LOCATE).
L'écran [TIME CODE LOCATE] apparaît.



2. A l'aide des touches numériques [0] à [9], spécifiez la valeur pour les heures, minutes, secondes et images.
Spécifiez le temps sous forme d'un nombre à 8 chiffres. Par exemple, pour spécifier "00 heures, 31 minutes, 08 secondes, 21 images", programmez [0][0][3][1][0][8][2][1] à partir du pavé numérique.

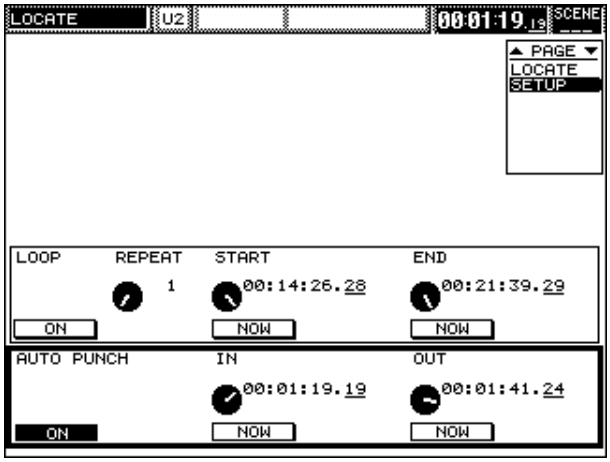
3. Pressez [ENTER].
Chaque appareil se déplacera au point temporel ainsi spécifié. (Pressez [F6] (CANCEL) pour annuler l'opération).

■ Boucle (Loop) et enregistrement par insertion automatique (auto punch in/out)

A l'aide de la fonction de mise en boucle (Loop), vous pouvez piloter à distance des enregistreurs connectés pour qu'ils répètent automatiquement la suite d'actions "lecture → rembobinage" sur une zone spécifique.
Cette fonction permet également l'exécution automatique d'insertion (Punch In et Punch Out) à faire sus forme d'enregistrements. Tant que cette procédure se poursuit, le système envoie continuellement les informations de lecture → enregistrement → lecture à un magnétophone externe au moment prédéterminé.

Spécification des points de boucle et Punch In/Out

1. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [LOCATE] (EDIT).
2. Pressez [PAGE DOWN] (SETUP) et CURSOR [UP], dans cet ordre.
   L'écran Setup apparaît, vous permettant de sélectionner l'écran Loop.



3. Spécifiez les points de début/fin de boucle (Loop).
   A l'aide la commande V3 (START) et de la commande V5 (END), programmez la valeur désirée pour chaque chiffre.
   Vous pouvez vous déplacer au travers des chiffres à l'aide de CURSOR [LEFT] et [RIGHT] tout en tenant enfoncé [SHIFT].
4. A l'aide de la commande V2 (REPEAT), spécifiez le nombre de répétitions (1 à 100).
5. Pressez CURSOR [DOWN] pour sélectionner l'option Punch In/Out (insertion).
6. Sélectionnez les points de début (Punch In) et de fin (Punch Out) d'insertion.
   A l'aide de la commande V3 (IN) et V5 (OUT), programmez le temps désiré pour chaque chiffre.

MEMO

Pressez [F3] et [F5] (NOW) pour fixer le temps actuel aux points respectifs.

Commutation On/Off de la boucle et de l'insertion

Dans l'écran de configuration ci-dessus, vous pouvez commuter On ou Off la boucle et l'insertion en pressant [F1] (ON) à partir des positions respectives du curseur.

A l'aide de ces boutons de façade, vous pouvez commuter les éléments ci-dessus On ou Off depuis un autre écran. En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [ZERO] (LOOP) pour commuter On ou Off la boucle.En tenant enfoncé [SHIFT], pressez [COPY/LIBRARY] (AUTO PUNCH) pour commuter On ou Off l'insertion automatique.

Configuration pour fonctionnement synchronisé avec un enregistreur

■ Sélection de signaux de synchronisation MIDI produits

La fonction AUTOMIX (p.197) sert à sauvegarder les procédures de mixage accomplies au cours du mixage final de la musique, ou lors de travail de post-production pour des vidéos. Pour cela, une synchronisation doit être établie entre les enregistreurs multipistes ou les magnétoscopes utilisés. Pour permettre la synchronisation et l'envoi/réception de codes temps (Time Code), vous devez sélectionnez un appareil maître (Master).

Sélection d'un Master en fonction des "Réglages relatifs à la synchronisation" en p. 224

Pour sélectionner un appareil externe comme Master pour la synchronisation...
Sélectionnez "EXT" pour SYNC MODE.
Si vous sélectionnez un appareil non MIDI comme Master → choisissez **MULTI 1-8**, **MULTI 9-16** ou **MULTI 17-24**.
Pour sélectionner un appareil MIDI → **MTC**

Pour sélectionner ce système comme Master pour la synchronisation...
Sélectionnez "INT" pour SYNC MODE et réglez MIDI SYNC TX SW sur "MTC."

■ Horloge MIDI et tempo, Métronome

Quand ce système est sélectionné comme Master pour la synchronisation, il est capable d'envoyer non seulement le MTC, mais également les messages d'horloge MIDI. Ce système n'est toutefois pas doté d'une fonction pour enregistrer les changements de tempo (tels qu'une carte de tempo ou Tempo Map). Par conséquent, il est impossible de modifier en cours le tempo d'un morceau.

Le tempo de l'horloge MIDI produite (des intervalles de transmission des messages d'horloge) est déterminé par la valeur spécifiée pour le paramètre "TEMPO" en écran système TEMPO. De plus, la longueur de la mesure affichée est déterminée par la valeur sélectionnée pour le paramètre "BEAT".

Si vous utilisez un générateur de sons MIDI externe, vous pouvez utiliser la fonction Metronome. Comme l'horloge MIDI, cette fonction est régie par les paramètres TEMPO et BEAT. Par conséquent, le son de métronome est synchronisé avec les messages MIDI d'horloge produits.

NOTE
Ce système ne peut pas fonctionner comme esclave en se synchronisant sur des messages MIDI d'horloge envoyés par un autre appareil

MEMO
Si vous le désirez, l'indication de Time Code (heures, minutes, secondes et images) qui apparaît ordinairement dans le coin supérieur droit de l'écran, peut être transformé (dans l'écran système DISPLAY) en indications mesures/temps. Comme l'horloge MIDI, cette indication dépend de la façon dont les paramètres TEMPO et BEAT sont configurés.

Enregistrement de procédures de mixage pendant l'avance du morceau (fonction Automix)

■ Qu'est-ce que la fonction Automix?

Automix est la fonction d'enregistrement de réglages dynamiques (évoluant dans le temps) tels que le volume piloté par les faders et commandes, les réglages de panoramique et de commutation On/Off de voie, pour que ces réglages soient automatiquement reproduits au même titre qu'un enregistrement. Appelées Automix, ces variations enregistrées peuvent être modifiées selon vos désirs. Avec cette fonction, un mixage précis peut être obtenu en peu de temps. Des réglages Automix sont temporairement stockés en mémoire interne. Notez toutefois, que les réglages Automix sont perdus à l'extinction de l'appareil. Veillez donc à stocker vos données importantes d'Automix sur carte SmartMedia (p.52)

NOTE
L'Automix ne peut être stocké lui-même sur carte mémoire. Il doit être stocké comme partie d'un projet.

NOTE
Un seul groupe de réglages Automix peut être temporairement stocké en mémoire interne.

IMPORTANT Observez les points suivants:

- Les actions suivantes sont nécessaires avant l'enregistrement de nouvelles données Automix. Sans ces étapes, les actions ne pourront être stockées sur carte mémoire.

  1. Préparez une carte mémoire formatée (p. 51).

  2. Créez un nouveau projet sur la carte (p. 52).

- Un groupe de réglages Automix ne peut pas être stocké dans plus d'un projet. Un projet stocké remplace automatiquement le précédent. Pour stocker différents états durant votre travail, utilisez la fonction de mémoire de Scene (p. 47).
- Une fois que l'enregistrement et la reproduction d'Automix est lancée, ne sélectionnez pas un autre projet avant d'avoir stocké le projet contenant Automix. Une fois qu'un projet est sélectionné (p.54), le projet actuel est remplacé par celui sélectionné et les réglages de console qui étaient en vigueur à cet instant sont effacés.

■ Réglages (types de donnée) qui peuvent être enregistrés/reproduits

Les réglages respectifs composant l'Automix sont appelés "données". Avec la fonction Automix, les types de données suivants peuvent être enregistrés à l'aide des faders ou d'instruments de commande tels que les commandes [V1] à [V6]. Notez que les types de donnée qui peuvent être enregistrés varient d'une section à l'autre.

Données qui peuvent être enregistrées en INPUT/MULTI IN

● Equalizer (réglages pour l'égaliseur)

- HPF ON/OFF: Réglage On/Off pour le filtre passe-haut
- HPF FREQ: La fréquence à laquelle le filtre passe-haut commence à agir
- EQ ON/OFF : Réglage On/Off pour l'égaliseur
- EQ HI GAIN: Atténuation/amplification de la bande des hautes fréquences
- EQ HI FREQ: Fréquence centrale de la bande des hautes fréquences
- EQ HI-MID GAIN: Atténuation/amplification de la bande des fréquences moyennes hautes
- EQ HI-MID FREQ: Fréquence centrale de la bande des fréquences moyennes hautes
- EQ HI-MID Q: La largeur de la bande de fréquences moyennes hautes
- EQ LO-MID TYPE: Type de filtre pour la bande de fréquences moyennes basses
- EQ LO-MID GAIN: Atténuation/amplification de la bande des fréquences moyennes basses
- EQ LO-MID FREQ: Fréquence centrale de la bande des fréquences moyennes basses
- EQ LO-MID Q: La largeur de la bande de fréquences moyennes basses
- EQ LO-MID RESO: Résonance dans la bande des fréquences moyennes basses
- EQ LO GAIN: Atténuation/amplification de la bande des basses fréquences
- EQ LO FREQ: Fréquence centrale de la bande des basses fréquences

● Flex buses 1–12 (réglages des signaux envoyés aux bus Flex 1 à 12)

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- SEND LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

NOTE
Le paramètre PAN pour bus Flex ne peut être réglé que pour les bus liés (fonction Link).

● Surround (réglage du champ sonore)

- PAN: Localisation sonore (droite/gauche)
- DEPTH: Localisation sonore (avant/arrière)
- LR:C RATIO: Rapport de niveau des enceintes (droite/gauche : centrale)

● CUE SEND (réglage des signaux envoyés au bus Cue)

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

● MAIN SEND (réglage des signaux envoyés au bus principal ou Main)

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

● Autres types de données

- ø (phase switch): Inverse/n'inverse pas les signaux entrant.
- Mute switch: Coupe/ne coupe pas la voie.

Données qui peuvent être enregistrées avec FLEX BUS MASTER 1 - 8

● Flex buses 1–12 (réglages des signaux envoyés aux bus Flex 1 à 12)

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- SEND LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

NOTE
Le paramètre PAN pour bus Flex ne peut être réglé que pour les bus liés (fonction Link).

● **Surround (réglage du champ sonore)**

- PAN: Localisation sonore (droite/gauche)
- DEPTH: Localisation sonore (avant/arrière)
- LR:C RATIO: Rapport de niveau des enceintes (droite/gauche : centrale)

● **CUE SEND (réglage des signaux envoyés au bus Cue)**

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

● **MAIN SEND (réglage des signaux envoyés au bus principal ou Main)**

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

● **Autres types de données**

- Mute switch: Coupe/ne coupe pas la voie.

Données qui peuvent être enregistrées en FLEX BUS MASTER 9 - 12

● **CUE SEND (réglage des signaux envoyés au bus Cue)**

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

● **MAIN SEND (réglage des signaux envoyés au bus principal ou Main)**

- Switch: Envoi/pas d'envoi des signaux.
- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

● **Autres types de données**

- Mute switch: Coupe/ne coupe pas la voie.

Données qui peuvent être enregistrées en MULTI OUT

- LEVEL: Niveau envoyé à un appareil externe

Données qui peuvent être enregistrées en FADER GROUP MASTER 1 - 24

- LEVEL: Niveau
- Mute switch: Coupe/ne coupe pas la voie.

Données qui peuvent être enregistrées en MIDI 1 - 16

- LEVEL: Niveau
- PAN: Panoramique

Données qui peuvent être enregistrées en FX (Effect) 1 - 8

- CH A SEND LEVEL: Niveau d'envoi pour le canal A
- CH B SEND LEVEL: Niveau d'envoi pour le canal B
- CH A RETURN LEVEL: Niveau de retour pour le canal A
- CH B RETURN LEVEL: Niveau de retour pour le canal B

Données qui peuvent être enregistrées en Master Effect

- SEND LEVEL: Niveau d'envoi pour l'effet général (Master Effect)
- RETURN LEVEL: Niveau de retour pour l'effet général (Master Effect)

Données qui peuvent être enregistrées en MAIN

- SEND LEVEL: Niveau d'envoi
- PAN: Panoramique
- Mute switch: Coupe/ne coupe pas la voie.

Données qui peuvent être enregistrées en MASTER CUE

- SEND LEVEL: Niveau d'envoi

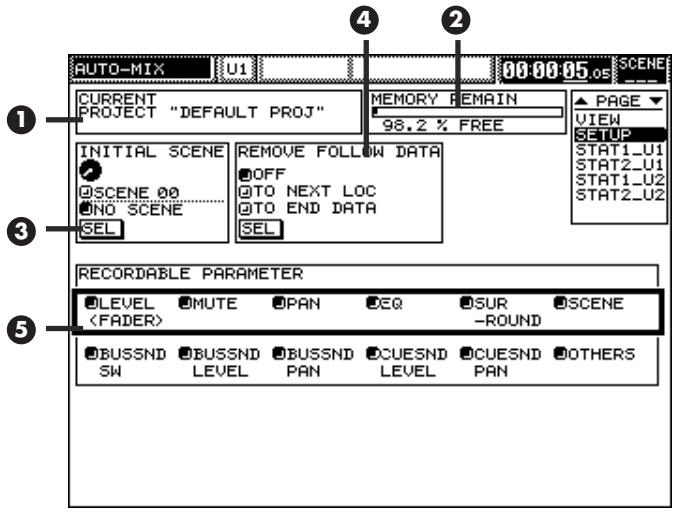
- PAN: Panoramique
- Mute switch: Coupe/ne coupe pas la voie.

Autres types de données qui peuvent être enregistrées

- Groupe de neutralisation (Mute Group)
- Scene

■ Configuration de la fonction Automix (SET UP)

Cette procédure est nécessaire avant d'utiliser la fonction Automix.



❶ CURRENT PROJECT

Ici, vous pouvez contrôler le nom du projet actuellement sélectionné.

❷ MEMORY REMAIN

Ici, vous pouvez contrôler l'espace mémoire restant disponible pour l'enregistrement de données Automix.

❸ INITIAL SCENE

Définit le statut de la table de mixage avant lancement de l'enregistrement/reproduction d'Automix.

SCENE: Scene déjà enregistrée
NO SCENE: Statut actuel

❹ REMOVE FOLLOW DATA

Quelquefois, des données d'Automix préalablement enregistrées peuvent rester dans des sections en fonction de l'endroit où l'enregistrement d'Automix s'est terminé. Ce paramètre définit comment devront être traités de tels résidus d'enregistrement.

OFF: Conserve tout en mémoire.
TO NEXTLOC: Supprime les données jusqu'au premier point LOCATE situé après l'emplacement où la fonction Automix s'est terminée.
TO END DATA: Efface toutes les données résiduelles jusqu'à la fin.

❺ RECORDABLE PARAMETERS

Définit que les données devront être enregistrées ou non (On/Off) par la fonction Automix, ce choix se faisant par types de données.

LEVEL (FADER): Volume d'une voie
MUTE: Coupure ou neutralisation d'une voie
PAN: Localisation sonore sur la voie
EQ: Egalisation de la voie

SURROUND:	Champ sonore de la voie
SCENE:	Scene
BUSSND SW:	Envoi des signaux au bus
BUSSND LEVEL:	Niveau de volume du son de bus
BUSSND PAN:	Panoramique du son de bus
CUESND LEVEL:	Niveau de volume du son Cue
CUESND PAN:	Panoramique du son Cue
OTHERS:	Autres types de données

1. Pressez [AUTO-MIX] tout en tenant enfoncé [SHIFT].
2. Pressez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour afficher l'écran SETUP.
3. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section INITIAL SCENE/REMOVE FOLLOW DATA.
4. Pressez [F1] (SEL) pour régler Automix dans le statut de lecture/enregistrement.
   Pour démarrer avec le statut actuel, choisissez "NO SCENE." Pour démarrer avec une des Scenes enregistrées, faites un réglage "SCENE" et sélectionnez le numéro de Scene en tournant [V1] (INITIAL SCENE).
5. Indiquez si les réglages Automix préalablement enregistrés doivent être conservés ou non en pressant [F2] (SEL).
   A chaque pression de [F1] (SEL), l'afficheur passe en revue les options "OFF," TO NEXT LOC," et "TO END DATA."
6. Pressez CURSOR [DOWN]/[UP] pour amener le curseur sur la section RECORDABLE PARAMETER.
7. Pressez [F1] à [F6] pour indiquer si les données respectives doivent être enregistrées ou non.

MEMO

Pour une description détaillée des types de données qui peuvent être enregistrées avec la fonction Automix, voir p. 198.

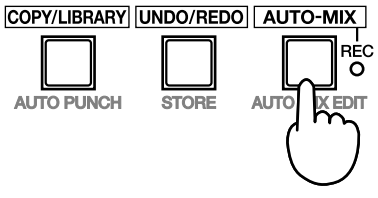
■ Automix et statuts de voie

L'Automix peut être accompli dans n'importe lequel des quatre statuts : Off, Play back, enregistrement absolu et enregistrement relatif. Aussi, chacun des statuts Playback Recording et Off peut être réglé indépendamment pour chaque voie. Une combinaison astucieuse de ces statuts permet une utilisation efficace de la fonction Automix.

Statuts d'Automix

L'Automix peut être fait dans n'importe lequel des 4 statuts suivants. Ces statuts peuvent être commutés en pressant [AUTO-MIX]. Vous pouvez contrôler le statut avec l'indicateur. Sélectionnez le statut le plus adapté à la procédure désirée.

Statut Automix	Indicateur
Pas d'utilisation de la fonction Automix (Off).	Eteint.
Pour la reproduction:	Vert
Pour enregistrer des actions telles quelles (enregistrement absolu)	Rouge
Pour faire des changements relatifs (enregistrement relatif)	Orange



NOTE

Si Automix est en statut d'enregistrement absolu/relatif, les données ne peuvent être enregistrées que sur une voie en statut d'enregistrement. Dans tous les autres cas, les données ne sont pas enregistrées.

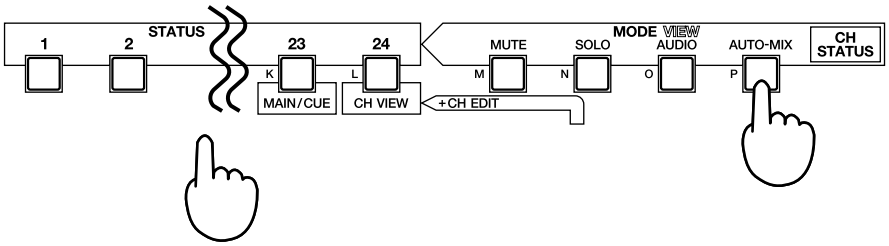
NOTE

Le statut Automix ne peut pas être commuté pendant l'enregistrement/reproduction de réglage Automix.

Statuts des voies

Quand la fonction Automix est assignée au bouton statut de chaque voie (quand CH STATUS MODE est réglé sur [AUTO-MIX]), le statut de voie peut être commuté entre les réglages suivants. Utilisez le bouton de statut de la voie pour commuter le statut. Vous pouvez contrôler le statut grâce à son indicateur. Définissez le statut adapté à la procédure désirée pour chaque voie.

Statut de voie	Indicateur
Pas de reproduction/enregistrement	Eteint.
Reproduction	Vert
Enregistrement	Rouge



NOTE

Quand l'Automix n'est pas en cours de reproduction/enregistrement, le statut peut cycliquement être commuté sur reproduction, enregistrement, off, reproduction … dans cet ordre chaque fois que le bouton est pressé. Lorsque l'Automix est en cours de reproduction/enregistrement, vous n'avez plus le choix qu'entre reproduction et enregistrement à chaque pression du bouton Status. Il n'est pas possible d'obtenir un réglage Off. Une voie en statut Off ne peut pas être commutée durant la reproduction/enregistrement d'Automix.

Confirmation instantanée des statuts de voie

Habituellement, vous pouvez contrôler le statut d'une voie grâce à l'indicateur du bouton Statut de chaque voie. Dans ce cas, seul le statut de la voie pour la section sélectionnée peut être contrôlé. En écrans STAT1_U1 - STAT2_U2, vous pouvez contrôler les statuts de voie pour plusieurs sections.

1. Pressez [AUTO-MIX] en tenant enfoncé [SHIFT].
2. Pressez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour afficher l'écran STAT1_U1 ou STAT2_U2.
3. Contrôlez le statut de voie section par section.
   "-"signifie Off, "R" Recording (enregistrement) et "P" Playback (reproduction).

MEMO

En cas de connexion en cascade, le statut de voie d'une seconde unité peut être contrôlé en écran STAT1_U2/STAT2_U2.

Enregistrement d'Automix

En enregistrant un mixage automatisé (Automix), une variété de réglages dynamiques peuvent être enregistrés, notamment la balance de volume entre voies, l'alignement des panoramiques et les fondus de début et de fin (Fade in/out)

Synchronisation avec des appareils externes

Pour faire fonctionner cette unité en synchronisation avec une musique enregistrée dans un séquenceur externe ou un enregistreur multipiste, référez-vous **"Configuration pour fonctionnement synchronisé avec un enregistreur"** (p. 196) avant de commencer.

L'enregistrement des données d'Automix commence à réception du time code. Pour enregistrer isolément l'Automix sur cette unité, pressez [PLAY] et le time code sera généré en interne. Pour enregistrer l'Automix en synchronisation avec un appareil externe, tel qu'un séquenceur MIDI ou un enregistreur multipiste, le time code doit être envoyé par un de ces appareils. L'enregistrement Automix est terminé lorsque le time code cesse d'être reçu. Lorsque vous enregistrez l'Automix isolément sur cette unité, pressez [STOP] et le time code généré en interne se termine. Lors de l'enregistrement d'Automix en synchronisation avec un appareil externe, cessez d'envoyer le time code depuis l'appareil externe. Comme vous le voyez, il est nécessaire de déterminer au préalable quel time code servira à la synchronisation. Réglez [EXT SYNC] sur On pour une synchronisation sur le time code venant d'un appareil externe et sur Off pour une synchronisation sur le time code interne.

NOTE

Il n'est pas possible d'enregistrer d'Automix en écran d'édition, incluant des procédures telles que copie et déplacement, ou en écran de base (VIEW).

NOTE

Les types de données pour lesquels RECORDABLE PARAMETER en écran SETUP est réglé sur Off ne peuvent être enregistrés.

■ Effacement de la mémoire (CLEAR)

L'Automix est enregistré en mémoire interne. Pour enregistrer un nouveau groupe de données d'Automix alors qu'un autre groupe de données a déjà été enregistré, effacez la mémoire interne en suivant les étapes ci-dessous.

1. Pressez [AUTO-MIX] en tenant enfoncé [SHIFT].
   L'écran de base pour l'Automix, VIEW, est affiché.
2. Pressez [PAGE UP] pour amener le curseur sur "VIEW".
3. Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur la section inférieure de l'écran.
4. Pressez [F6] (EDITMENU).
   Le dialogue de menu d'édition pour l'Automix s'affiche.
5. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section inférieure du dialogue.
6. Pressez [F2] (CLEAR) pour afficher l'écran CLEAR.
7. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section CLEAR.
8. Pressez [F4] (EXEC) pour effacer la mémoire.
   Quand la mémoire est effacée, un message "Complete" s'affiche.
9. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour retourner à l'écran VIEW.

MEMO

Pour interrompre l'effacement de la mémoire, pressez [F6] (EXIT).

■ Enregistrement d'Automix pour la première fois/ enregistrement par remplacement (ABSOLUTE REC)

L'enregistrement absolu se réfère à l'enregistrement des mouvements de faders et commandes tels qu'ils ont été réellement faits. Cette méthode sert pour enregistrer un Automix la première fois ou pour enregistrer des réglages qui remplaceront ceux préalablement mémorisés.

1. Pressez n'importe lequel des boutons dans SECTION pour sélectionner une des sections.
2. Pressez [AUTO-MIX] pour le régler sur ABSOLUTE RECORDING (l'indicateur s'allume en rouge).
3. Pressez [AUTO-MIX] sous CH STATUS.
   Le bouton de statut pour la voie est commuté en mode Automix.
4. Pressez le bouton status de la voie pour laquelle l'Automix doit être enregistré afin de le régler en mode d'enregistrement (indicateur rouge).
   Pour enregistrer l'Automix sur une autre voie tout en la faisant reproduire, pressez le bouton STATUS de la voie pour la régler en statut de reproduction (indicateur vert).
5. Pressez n'importe lequel des boutons dans "PARAMETER VIEW on Fader" pour sélectionner le type de donnée à enregistrer.
6. Pressez [PLAY] pour lancer l'enregistrement d'Automix.
   La voie du bouton STATUS ayant l'indicateur vert commence sa reproduction.
7. Bougez les faders ou commandes.
8. Pressez [STOP] pour terminer l'enregistrement.

MEMO

Dans certains cas, des Automix préalablement enregistrés peuvent rester en mémoire au-delà de l'endroit où l'enregistrement d'Automix s'est terminé. Pour éviter cette situation, passez en écran SETUP et réglez [REMOVE FOLLOW DATA] sur "TO END DATA" (p. 200).

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler l'Automix que vous venez d'enregistrer (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure l'Automix que vous venez d'enregistrer (REDO).

■ Enregistrement modifiant (RELATIVE REC)

Pour ajouter des changements tels que l'augmentation/réduction d'un niveau dans un ensemble de réglages Automix déjà enregistré, accomplissez un enregistrement relatif (RELATIVE REC).

1. Pressez n'importe lequel des boutons dans SECTION pour sélectionner une des sections.
2. Pressez [AUTO-MIX] pour le régler RELATIVE RECORDING (indicateur orange).
3. Pressez [AUTO-MIX] sous CH STATUS.
   Le bouton Status de chaque voie est commuté dans le mode d'Automix.
4. Pressez le bouton Status de la voie pour laquelle l'Automix doit être enregistré afin de le régler en mode d'enregistrement (indicateur rouge).
   Le fader de la voie pour laquelle l'Automix doit être enregistré se déplace automatiquement au centre. Le fader fonctionne comme une commande pour déterminer de combien les valeurs seront augmentées ou diminuées par rapport à ce qui était enregistré. Placer le fader au-dessus du centre entraîne une augmentation relative des valeurs par rapport à ce qui était enregistré tandis que le placer sous la valeur centrale entraîne une réduction des valeurs enregistrées.
5. Pour enregistrer l'Automix sur une autre voie tout en la faisant reproduire, pressez le bouton STATUS de la voie pour la régler en mode de reproduction (indicateur vert).
6. Pressez n'importe lequel des boutons dans "PARAMETER VIEW on Fader" pour sélectionner le type de donnée à enregistrer.
7. Pressez [PLAY] pour lancer l'enregistrement d'Automix.
   La voie du bouton STATUS ayant l'indicateur vert commence sa reproduction.
8. Bougez les faders ou commandes.
9. Pressez [STOP] pour terminer l'enregistrement.

NOTE
L'enregistrement relatif ne peut être accompli que pour les paramètres sujets à modifications par le fader.

NOTE
Changer le statut de la voie ou de l'Automix fait que le fader retourne à la position qu'il avait avant de passer en mode d'enregistrement relatif.

NOTE
Ne déplacez le fader avant de commencer l'enregistrement ou l'Automix. Si vous faites cela, la position actuelle du fader sera interprétée comme le centre lorsque l'enregistrement commencera, entraînant une erreur dans les changements de valeurs désirés.

MEMO
Pressez [UNDO/REDO] pour annuler l'Automix que vous venez d'enregistrer (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure l'Automix que vous venez d'enregistrer (REDO).

■ Ré-enregistrement d'une section spécifique (Insertion ou PUNCH IN)

Pour ré-enregistrer une partie d'un Automix existant, utilisez la fonction PUNCH IN. Aussi bien l'enregistrement absolu que relatif peut être utilisé.

Spécification manuellement de la zone sujette au ré-enregistrement (MANUAL PUNCH IN)

La zone sujette à l'enregistrement peut être spécifiée par commutation de la voie en statut d'enregistrement pendant que ce fait la reproduction de l'Automix.

1. Pressez n'importe lequel des boutons dans SECTION pour sélectionner une des sections.
2. Pressez [AUTO-MIX] pour le régler sur ABSOLUTE RECORDING (indicateur rouge) ou RELATIVE RECORDING (indicateur orange).
3. Pressez [AUTO-MIX] sous CH STATUS.
4. Pressez le bouton Status de la voie pour laquelle l'Automix doit être ré-enregistré afin de le régler en mode de reproduction (indicateur vert).
   Réglez également les autres voies en statut de reproduction.
5. Pressez n'importe lequel des boutons dans "PARAMETER VIEW on Fader" pour sélectionner le type de donnée à enregistrer.
6. Pressez [PLAY] pour lancer la reproduction de d'Automix.
   La voie du bouton STATUS ayant l'indicateur vert commence sa reproduction.
7. Lorsque la section à ré-enregistrer approche, pressez le bouton Status de la voie voulue pour la placer en statut d'enregistrement.
8. Déplacez les faders et commandes pour enregistrer les données.
9. Pressez le bouton Status de la voie pour la ramener au statut de reproduction (indicateur vert) une fois que vous avez terminé l'enregistrement.
10. Pressez [STOP] pour arrêter la reproduction.

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler l'Automix que vous venez d'enregistrer (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure l'Automix que vous venez d'enregistrer (REDO).

Spécification de la zone à l'aide du Locator (AUTO-PUNCH IN)

Spécifiez préalablement la zone à ré-enregistrer à l'aide du Locator (localisateur) puis ré-enregistrer les réglages d'Automix.

1. Pressez [LOCATE] en tenant enfoncé [SHIFT] pour afficher l'écran LOCATE.
2. Pressez [PAGE DOWN] pour afficher l'écran SETUP pour le Locator.
3. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section AUTO PUNCH.
4. Pressez [F1] (ON) pour régler la fonction AUTO-PUNCH IN sur On.
5. Tournez la commande V3 (START) pour configurer le point de départ d'enregistrement.
   Pour amener le curseur sur les heures, minutes, secondes ou images, pressez CURSOR [LEFT]/[RIGHT] en tenant enfoncé [SHIFT].

MEMO

La commutation On/Off de l'insertion automatique peut également être faite en utilisant [COPY/LIBRARY] tout en tenant enfoncé [SHIFT].

MEMO

Pour que la position actuelle devienne la position de début d'enregistrement, pressez [F3] (NOW).

6. Tournez la commande [V5] (END) pour fixer le point de fin d'enregistrement.
   Pour amener le curseur sur les heures, minutes, secondes ou images, pressez CURSOR [LEFT]/[RIGHT] en tenant enfoncé [SHIFT].

7. Après l'étape 6, suivez les mêmes étapes que pour l'enregistrement relatif ou l'enregistrement absolu.
   L'Automix est automatiquement réglé sur le statut d'enregistrement dès que le point de début d'enregistrement est atteint. Tous les mouvements de faders sont enregistrés. L'Automix quitte automatiquement le statut d'enregistrement dès que le point de fin d'enregistrement est atteint.

8. Pressez [STOP] pour stopper la reproduction.

MEMO

Pour que la position actuelle devienne la position de fin d'enregistrement, pressez [F5] (NOW).

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler l'Automix que vous venez d'enregistrer (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure l'Automix que vous venez d'enregistrer (REDO).

Reproduction d'Automix

Synchronisation avec un appareil externe

La reproduction des données d'Automix commence à réception du time code. Pour faire reproduire isolément l'Automix sur cette unité, pressez [PLAY] et le time code sera généré en interne. Pour faire reproduire l'Automix en synchronisation avec un appareil externe, tel qu'un séquenceur MIDI ou un enregistreur multipiste, le time code doit être envoyé par un de ces appareils. La reproduction des données Automix est terminée lorsque le time code cesse d'être reçu. Lorsque vous faites reproduire l'Automix isolément sur cette unité, pressez [STOP] et le time code généré en interne se termine. Lors de la reproduction d'Automix en synchronisation avec un appareil externe, cessez d'envoyer le time code depuis l'appareil externe. Comme vous le voyez, il est nécessaire de déterminer au préalable quel time code servira à la synchronisation. Réglez [EXT SYNC] sur On pour une synchronisation sur le time code venant d'un appareil externe et sur Off pour une synchronisation sur le time code interne.

1. Pressez n'importe lequel des boutons dans SECTION pour sélectionner une des sections.
2. Pressez [AUTO-MIX] pour régler le mode de reproduction (indicateur en vert).
3. Pressez [AUTO-MIX] sous CH STATUS.
   Le bouton Status de la voie est commuté dans le mode d'Automix.
4. Pressez le bouton Status de la voie pour laquelle l'Automix doit être reproduit afin de le régler en mode de reproduction (indicateur vert).
5. Press [PLAY] pour lancer la reproduction de l'Automix.
   La voie du bouton de statut ayant l'indicateur vert commence la reproduction.
6. Utilisez les faders ou commandes pour ajuster le mixage.
   Les mouvements de faders ou de commandes ont priorité sur les données d'Automix enregistrées.
7. Pressez [STOP] pour arrêter la reproduction d'Automix.

NOTE

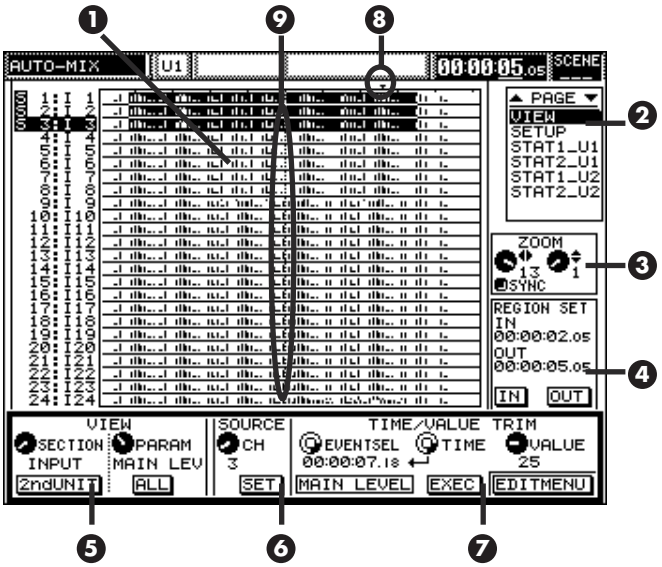
La voie du bouton de statut ayant l'indicateur allumé en rouge commence également la reproduction lorsque des données ont déjà été enregistrées. Son fader ne se déplace toutefois pas.

Edition d'Automix

Les différents réglages Automix sont appelés "données". Vous pouvez éditer les données d'Automix par remplacement de ces valeurs.

■ Confirmation des données (VIEW)

Vous pouvez contrôler et obtenir une confirmation visuelle des données en écran AUTO MIX VIEW. C'est l'écran de base pour l'édition de données d'Automix.



❶ Zone de visualisation

Vous pouvez contrôler les données par voie en visualisant cette zone.
Sur la gauche, les numéros et noms de voie (abrégés) sont affichés. De plus, la voie sujette à édition (voie source) est marquée de la lettre "S", les voies dans lesquelles des données sont copiées ou déplacées (voies de destination) étant marquées de la lettre "D". Dans la section graphique, les données sont affichées par voie.

❷ Section PAGE

Utilisez cette section pour changer de page.

VIEW:	l'écran de visualisation des données
SETUP:	réglages relatifs à l'Automix
STAT1_U1:	écran 1 pour confirmation du statut de voie
STAT1_U2:	écran 2 pour confirmation du statut de voies
STAT2_U1:	écran 1 pour confirmation du statut de voie d'un second processeur connecté en cascade.
STAT2_U2:	écran 2 pour confirmation du statut de voie d'un second processeur connecté en cascade.

❸ Section ZOOM

Cette section peut servir à agrandir/réduire l'affichage graphique en zone de visualisation.

❹ Section REGION SET

Cette section sert à configurer la zone d'Automix à éditer.

❺ Section VIEW

Les données qui seront affichées dans la zone de visualisation sont spécifiées dans cette section.

SECTION:	section
2ndUNIT:	un second processeur connecté en cascade est sélectionné.
PARAM:	type de donnée
ALL:	Détermine si tous les types de données seront ou non affichés dans la zone de visualisation.

❻ Section SOURCE

La voie sujette à l'édition d'Automix (voie source) se spécifie dans cette section.

❼ Section TIME/VALUE TRIM

Lorsque vous sélectionnez les données, vous pouvez simultanément confirmer le nom, l'emplacement et la valeur de ces données.

❽ ▼

Ce symbole indique l'emplacement des données sélectionnées.

❾

Ce symbole indique la position actuelle.

MEMO

Vous pouvez vous arranger pour que le changement de position actuelle n'entraîne pas un défilement de l'écran. Pour cela, réglez le commutateur [F5] (SYNC) de la section ZOOM sur Off.

1. Pressez [AUTO-MIX] en tenant enfoncé [SHIFT].
2. Pressez [PAGE UP]/[PAGE DOWN] pour amener le curseur sur "VIEW."
   L'écran AUTO MIX VIEW s'affiche.
3. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
4. Lorsque plus d'un processeur est connecté, pressez [F1] (2ndUNIT) pour sélectionner le processeur.
5. Tournez la commande [V1] (SECTION) pour sélectionner la section à afficher.
6. Tournez la commande [V2] (PARAM) pour sélectionner le type de donnée à afficher.
7. Tournez la commande [V3] (SOURCE) pour sélectionner la voie dont vous désirez contrôler les données.
8. Tournez la commande [V4] (EVENTSEL) pour vérifier les données une à une.
   De cette façon, vous pouvez contrôler à la suite les données d'un type spécifié.

NOTE

Tourner la commande [V4] (EVENTSEL) n'affecte pas la position actuelle.

Changement de la position actuelle

Utilisez la molette TIME/VALUE pour changer la position actuelle. La position actuelle est changée par heure, minute, seconde ou image. Pour changer d'unité, pressez CURSOR [LEFT]/[RIGHT] en tenant enfoncé [SHIFT].

Agrandissement/réduction de la zone de visualisation

1. Pressez CURSOR [DOWN]/[UP] pour amener le curseur sur la section ZOOM.
2. Tournez la commande [V5] pour agrandir/réduire l'affichage selon l'axe du temps. En augmentant la valeur, vous pouvez mieux détailler les données d'une section spécifique. En réduisant la valeur, vous pouvez contrôler des changements de données évolutifs.
3. Pour changer le nombre de voies affichées simultanément, tournez la commande [V6].

Contrôle de tous les types de donnée

Normalement, seuls les types de donnée spécifiés sont affichés pour faciliter la visualisation. Sinon, vous pouvez contrôler tous les types de donnée enregistrés.

1. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
2. Pressez [F2] (ALL) pour l'activer (On).
   Cela annule les réglages de type de donnée faits avec la commande [V2] (PARAM).
3. Tournez la commande [V4] (EVENTSEL) pour confirmer les données.
   Quel que soit le type de donnée, toutes les données enregistrées sont affichées pour contrôle visuel, une à une. Si plusieurs données existent au même emplacement, continuez à tourner la commande [V4] (EVENTSEL) pour les visualiser une à une.
4. Pour revenir à l'affichage sélectif de certains types de donnée, pressez [F2] (ALL) pour le désactiver (Off).

■ Changement des données une à une (MICRO EDIT)

Des valeurs telles que celles de volume et de panoramique peuvent être changées une à une. La micro-édition (MICRO EDIT) est idéale pour une édition ainsi détaillée.Vous pouvez également utiliser cette fonction pour déplacer les données une à une. Toutefois, si vous déplacez plusieurs données d'un coup, il est plus pratique d'utiliser la fonction de déplacement MOVE (p. 214).

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Lorsque plusieurs processeurs sont connectés, pressez [F1] (2NDUNIT) pour sélectionner le processeur.
4. Tournez la commande [V1] (SECTION) pour sélectionner une section.
5. Tournez la commande [V2] (PARAM) pour sélectionner le type de donnée à changer.
6. Tournez la commande [V3] (SOURCE) pour sélectionner la voie contenant les données que vous désirez changer.
7. Tournez la commande [V4] (EVENTSEL) pour sélectionner les données à changer.
8. Pour changer les données, tournez la commande [V6] (VALUE). Pour déplacer les données, tournez la commande [V5] (TIME) pour spécifier leur nouvel emplacement, puis pressez [F5] (EXEC).

■ Définition de la zone sujette à édition

Pour la copie, le déplacement et l'effacement, vous pouvez éditer globalement les données d'une zone spécifiée. Vous pouvez également éditer globalement les données stockées sur plusieurs voies. Une telle zone d'édition partant du point du début d'édition pour finir au point de fin d'édition est appelée "REGION SET" et une voie sujette à l'édition "SOURCE CHANNEL".

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Tournez la commande [V3] (SOURCE) pour sélectionner la voie sujette à l'édition, puis pressez [F3] (SET).
   A gauche du numéro de voie, S est affiché, indiquant que c'est une voie source.
4. Pressez CURSOR [DOWN]/[UP] pour amener le curseur sur la section REGION SET.
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour que la position actuelle devienne la position de début d'édition.
   Tourner la molette TIME/VALUE change la position actuelle selon des unités d'heure, minute, seconde ou image. Pour changer d'unité, pressez CURSOR [DOWN] ou [UP] en tenant enfoncé [SHIFT].
6. Pressez [F5] (IN) pour assigner la position actuelle au point de début d'édition.
7. Tournez la molette TIME/VALUE pour que la position actuelle corresponde à la position voulue pour la fin de l'édition.
8. Pressez [F6] (OUT) pour assigner la position actuelle à la position de fin d'édition.
   Une fois la région (zone) à éditer entérinée, elle s'affiche en négatif dans la zone de visualisation.

NOTE
Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

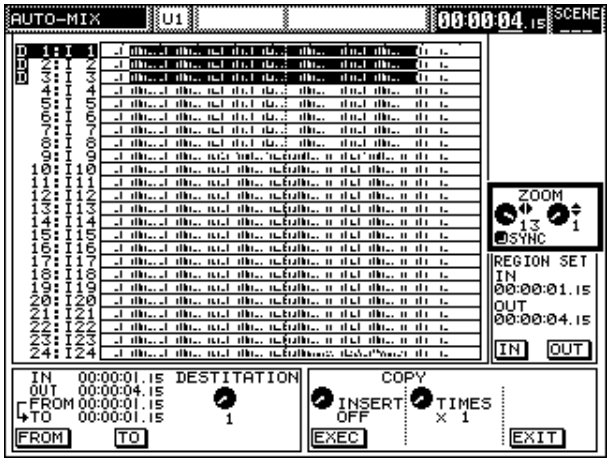
NOTE
REGION SET peut également être configuré dans l'écran de chaque procédure, mais seule une zone REGION SET peut être enregistrée. Par exemple, si REGION SET est changé en écran Copy, les réglages REGION SET seront modifiés parallèlement dans tous les autres écrans.

MEMO
Il est également possible de faire d'une position spécifiée par le Locator le point de début d'édition. Au lieu de la molette TIME/VALUE, pressez alors le bouton LOCATE pour changer la position actuelle.

MEMO
Presser [F5] (IN) en tenant enfoncé [SHIFT] fixe le point de début d'édition à 00:00:00.00]. Presser [F6] (OUT) en tenant enfoncé [SHIFT] fixe le point d'édition à [23:59:59.29] (en considérant qu'il y a 30 images). Pour comprendre toutes les données dans la zone soumise à l'édition, il est préférable d'accomplir ces deux procédures.

■ Copie (COPY)

Cette fonction sert à copier les données d'une zone spécifiée à l'autre emplacement temporel ou dans une autre voie.



● IN/OUT

Ces champs affichent la zone de données à copier. La valeur de REGION SET (p.211) indique la zone à copier.

● FROM

Ce champ détermine la position de référence des données à copier. La position spécifiée ici est copiée à l'emplacement spécifié dans le champ TO.

● TO

Ce champ détermine la position où seront copiées les données.

● DESTINATION

Ce champ détermine la voie dans laquelle les données seront copiées. La voie de destination est marquée de la lettre "D".

● INSERT ON

Ce champ spécifie la méthode de copie. Pour copier avec remplacement des données présentes en destination, réglez ce paramètre sur "OFF". Pour copier avec insertion des données copiées, réglez ce paramètre sur "ON". Dans ce cas, les données qui suivent le point spécifié avec le paramètre TO sont reculées après les données ainsi copiées et donc insérées.

● TIMES

Ce champ spécifie le nombre de fois où les données doivent être copiées.

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Pressez [F6] (EDITMENU).
   Le dialogue EDIT MENU s'affiche. Pour effacer le dialogue affiché, pressez [F6] (EXIT).
4. Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur la section supérieure de dialogue.
5. Pressez [F1] (COPY) pour afficher l'écran COPY.
6. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section inférieure de l'écran.

NOTE

La copie ne peut pas entraîner un placement des données avant 00:00:00.00 ou après 24:00:00.00.

NOTE

Une seule valeur peut être fixée comme destination. Pour copier des données sur plusieurs voies simultanément, spécifier la voie de destination ayant le plus petit numéro parmi celles voulues. Comme les voies de destination sont assignées à la copie, elles correspondant aux voies sources. Par exemple, si les voies sources sont les voies 1, 2, 5 et 6, régler DESTINATION sur 7 entraînera la copie des données dans les voies 7, 8, 11 et 12. Vous ne pouvez pas choisir DESTINATION de telle façon qu'il n'y ait pas correspondance avec les voies sources. Par exemple, vous ne pouvez pas spécifier les voies 21 à 24 comme les voies de destination si les voies sources sont les voies 20 et 24.

NOTE

Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

7. Contrôlez IN/OUT pour vérifier la zone à copier.
Pour changer la zone à copier, réglez REGION SET (p. 211).

8. Tournez la molette TIME/VALUE pour que la position actuelle devienne le point de référence des données sources (FROM).
Tourner la molette TIME/VALUE change la position actuelle selon des unités d'heure, minute, seconde ou image. Pour changer d'unité, pressez CURSOR [DOWN] ou [UP] en tenant enfoncé [SHIFT].

9. Pressez [F1] (FROM) pour assigner la position actuelle sur FROM.

10. Tournez la molette TIME/VALUE pour changer la position actuelle afin qu'elle devienne la position voulue pour la destination (TO).

11. Pressez [F2] (TO) pour assigner la position actuelle à TO.

12. Tournez la commande [V3] (DESTINATION) pour sélectionner la voie dans laquelle les données seront copiées.

13. Tournez la commande [V4] (INSERTION) pour sélectionner la méthode de copie.

14. Tournez la commande [V4] (TIMES) pour spécifier combien de fois les données seront copiées.

15. Pressez [F4] (EXEC) pour exécuter la copie.
Quand la copie est terminée, un message "Complete" s'affiche.

16. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour retourner à l'écran AUTO MIX VIEW.

MEMO

Il est également possible d'assigner à TO ou FROM une position spécifiée par le Locator. Au lieu de la molette TIME/VALUE, pressez le bouton LOCATE pour rendre actuelle la position voulue.

NOTE

Lorsque les données source viennent de la même voie, ce réglage n'a pas besoin d'être changé.

MEMO

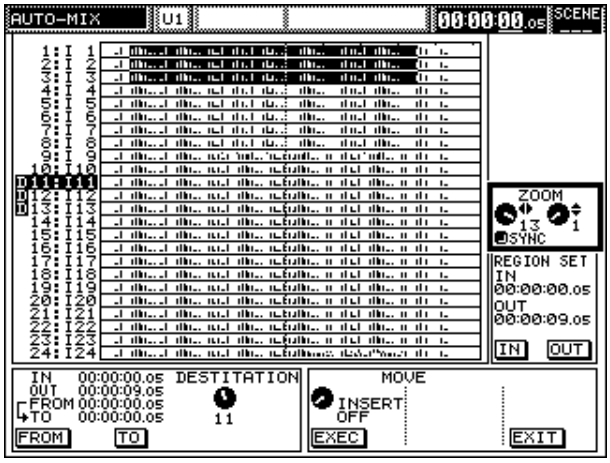
Pour interrompre la copie, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran VIEW.

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler la procédure de copie que vous venez d'accomplir (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure le statut après copie (REDO).

■ Déplacement (MOVE)

Cette fonction sert à déplacer les données d'une zone spécifiée jusqu'à une autre position temporelle ou une autre voie.



● IN/OUT

Ces champs affichent la zone de données à déplacer. La valeur de REGION SET (p.211) indique la zone à déplacer.

● FROM

Ce champ détermine la position de référence des données à déplacer. La position spécifiée ici est déplacée à l'emplacement spécifié dans le champ TO.

● TO

Ce champ détermine la position où seront déplacées les données.

● DESTINATION

Ce champ détermine la voie dans laquelle les données seront déplacées. La voie de destination est marquée de la lettre "D".

● INSERT ON

Ce champ spécifie la méthode de déplacement. Pour déplacer avec remplacement des données présentes en destination, réglez ce paramètre sur "OFF". Pour déplacer avec insertion des données déplacées, réglez ce paramètre sur "ON". Dans ce cas, les données qui suivent le point spécifié avec le paramètre TO sont reculées après les données ainsi déplacées et donc insérées.

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Pressez [F6] (EDITMENU).
   Le dialogue EDIT MENU s'affiche. Pour effacer le dialogue affiché, pressez [F6] (EXIT).
4. Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur la section supérieure de dialogue.
5. Pressez [F1] (COPY) pour afficher l'écran MOVE.
6. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section inférieure de l'écran.
7. Contrôlez IN/OUT pour vérifier la zone à déplacer.
   Pour changer la zone à copier, réglez REGION SET (p. 211).

NOTE

Une seule valeur peut être réglée comme destination. Pour déplacer des données sur plusieurs voies simultanément, spécifier la voie de destination ayant le plus petit numéro parmi celles voulues. Comme les voies de destination sont assignées au déplacement, elles correspondant aux voies sources. Par exemple, si les voies sources sont les voies 1, 2, 5 et 6, régler DESTINATION sur 7 entraînera le déplacement des données dans les voies 7, 8, 11 et 12. Vous ne pouvez pas choisir DESTINATION de telle façon qu'il n'y ait pas correspondance avec les voies sources. Par exemple, vous ne pouvez pas spécifier les voies 21 à 24 comme les voies de destination si les voies sources sont les voies 20 et 24.

NOTE

Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

8. Tournez la molette TIME/VALUE pour que la position actuelle devienne le point de référence des données sources (FROM).
Tourner la molette TIME/VALUE change la position actuelle selon des unités d'heure, minute, seconde ou image. Pour changer d'unité, pressez CURSOR [DOWN] ou [UP] en tenant enfoncé [SHIFT].

9. Pressez [F1] (FROM) pour assigner la position actuelle sur FROM.

10. Tournez la molette TIME/VALUE pour changer la position actuelle afin qu'elle devienne la position voulue pour la destination (TO).

11. Pressez [F2] (TO) pour assigner la position actuelle à TO.

12. Tournez la commande [V3] (DESTINATION) pour sélectionner la voie dans laquelle les données seront déplacées.

13. Tournez la commande [V4] (INSERTION) pour sélectionner la méthode de déplacement.

14. Pressez [F4] (EXEC) pour exécuter la copie.
Quand la copie est terminée, un message "Complete" s'affiche.

15. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour retourner à l'écran AUTO MIX VIEW.

MEMO

Il est également possible d'assigner à TO ou FROM une position spécifiée par le Locator. Au lieu de la molette TIME/VALUE, pressez le bouton LOCATE pour rendre actuelle la position voulue.

NOTE

Lorsque les données source viennent de la même voie, ce réglage n'a pas besoin d'être changé.

MEMO

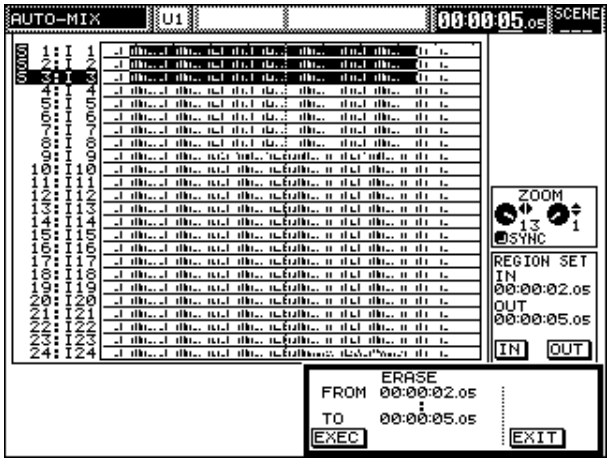
Pour interrompre le déplacement, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran VIEW.

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler la procédure de déplacement que vous venez d'accomplir (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure le statut après déplacement (REDO).

■ Effacement d'une zone devenue inutile (ERASE)

Cette fonction sert à effacer les données d'une zone spécifique. Elle remplace la zone dont les données ont été effacées par un espace vierge.



● FROM/TO

Ces champs affichent la zone de données à effacer. La valeur de REGION SET (p. 211) indique la zone de données à effacer.

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Pressez [F6] (EDITMENU).
   Le dialogue EDIT MENU s'affiche. Pour effacer le dialogue affiché, pressez [F6] (EXIT).
4. Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur la section supérieure de dialogue.
5. Pressez [F1] (COPY) pour afficher l'écran ERASE.
6. Vérifiez FROM/TO pour contrôler la zone de données à effacer.
   Pour changer cette zone, changer REGION SET (p. 211).
7. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section ERASE.
8. Pressez [F4] (EXEC) pour exécuter l'effacement.
   Quand l'effacement est terminé, un message "Complete" s'affiche.
9. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour retourner à l'écran AUTO MIX VIEW.

MEMO

Pour supprimer l'espace créé par l'effacement des données, exécutez une suppression (CUT, p.217).

NOTE

Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

MEMO

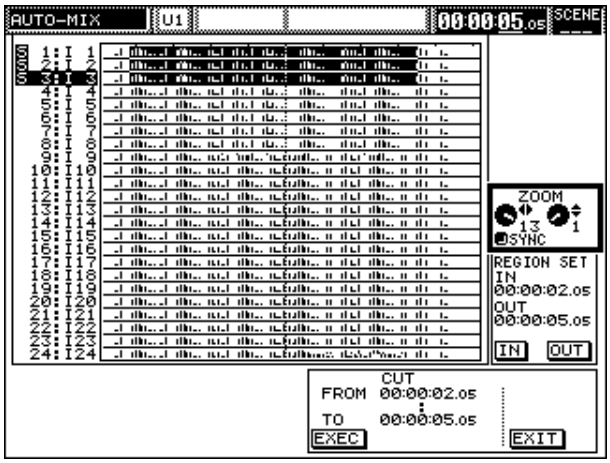
Pour interrompre l'effacement, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran VIEW.

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler la procédure d'effacement que vous venez d'accomplir (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure le statut après effacement (REDO).

■ Effacement d'une portion inutile — avance des données qui la suivent (CUT)

Utilisez la fonction de suppression CUT pour effacer les données d'une zone spécifique. Toutes les données qui étaient présentes à la suite de la zone supprimée avancent d'autant pour combler le vide créé.



● FROM/TO

Ces champs affichent la zone de données à effacer. La valeur de REGION SET (p. 211) indique la zone de données à supprimer.

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Pressez [F6] (EDITMENU).
   Le dialogue EDIT MENU s'affiche. Pour effacer le dialogue affiché, pressez [F6] (EXIT).
4. Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur la section supérieure de dialogue.
5. Pressez [F1] (COPY) pour afficher l'écran CUT.
6. Vérifiez FROM/TO pour contrôler la zone de données à supprimer.
   Pour changer cette zone, changer REGION SET (p. 211).
7. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section CUT.
8. Pressez [F4] (EXEC) pour exécuter la suppression.
   Quand la suppression est terminée, un message "Complete" s'affiche.
9. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour retourner à l'écran AUTO MIX VIEW.

MEMO

Si vous ne désirez pas que les données suivant la zone supprimée avancent pour combler le vide créé, utilisez plutôt la zone d'effacement ERASE (p.216).

NOTE

Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

MEMO

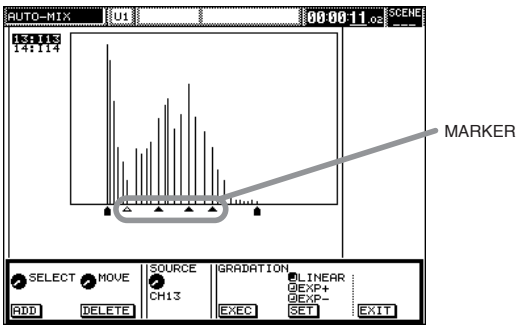
Pour interrompre la suppression, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran VIEW.

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler la procédure de suppression que vous venez d'accomplir (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure le statut après suppression (REDO).

■ Variation progressive des valeurs dans une zone spécifique (GRADATION)

Cette fonction sert à modifier les données d'une zone spécifique pour que les valeurs changent progressivement. Elle est pratique pour des effets de fondu FADE IN/OUT ou pour déplacer progressivement un panoramique.



● MARKER

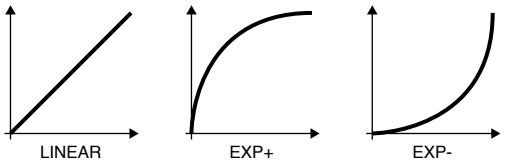
Ce champ fixe les valeurs de référence pour une transition sans à-coup. Quand la fonction GRADATION est exécutée, les valeurs spécifiées ici ne sont pas remplacées, et le changement de valeur se fait comme pour IN, OUT et MARKER étant liés ensemble.

● SOURCE

Ce champ spécifie la voie sujette à la GRADATION.

● GRADATION (courbe de progression)

Ce champ spécifie une courbe qui définit comment la transition des valeurs se fera.



Ajout de marqueurs

1. Pressez [F1] (ADD) pour préparer l'ajout de nouveaux marqueurs. [△] est affiché sous la zone de visualisation. [△] indique le marqueur actuellement sélectionné.
2. Tournez la commande [V2] (MOVE) pour amener [△] sur la position où vous désirez placer un marqueur.

Suppression de marqueurs

1. Tournez la commande [V1] (SELECT) pour sélectionner le marqueur à supprimer. Le marqueur à supprimer est identifié par [△].
2. Pressez [F2] (DELETE) pour supprimer ce marqueur.

NOTE
Contrairement aux écrans pour les autres procédures, la zone de visualisation n'affiche que les données de la voie spécifiée.

NOTE
Il n'est pas possible de positionner un marqueur à un endroit où il n'existe pas de donnée

MEMO
Jusqu'à 8 positions peuvent être choisies pour un marqueur. Des transitions plus subtiles peuvent être obtenues en réglant des valeurs de marqueur plus précises.

NOTE
Pour l'effet GRADATION, vous ne pouvez pas agir sur plus d'une voie à la fois. Si plusieurs voies ont déjà été sélectionnées, spécifiez la voie soumise à la gradation avec SOURCE.

NOTE
[△] ne peut pas se déplacer vers une position où il n'est pas possible d'ajouter un marqueur.

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).
2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.
3. Pressez [F6] (EDITMENU).
   Le dialogue EDIT MENU s'affiche. Pour effacer le dialogue affiché, pressez [F6] (EXIT).
4. Pressez CURSOR [UP] pour amener le curseur sur la section supérieure de dialogue.
5. Pressez [F1] (COPY) pour afficher l'écran GRADATION.
6. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section MARKER/SOURCE/GRADATION.
7. Ajoutez les marqueurs nécessaires.
   Voir p.218 pour des instructions sur la façon d'ajouter des marqueurs.
8. Tournez la commande [V3] (SOURCE) pour sélectionner la voie qui sera soumise à la gradation.
9. Pressez [F5] (SET) pour spécifier comment la gradiation s'accomplira GRADATION.
10. Pressez [F4] (EXEC) pour exécuter la gradation.
    Quand GRADATION est exécuté, un message "Complete" s'affichera.
11. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour retourner à l'écran AUTO MIX VIEW.

NOTE

Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

MEMO

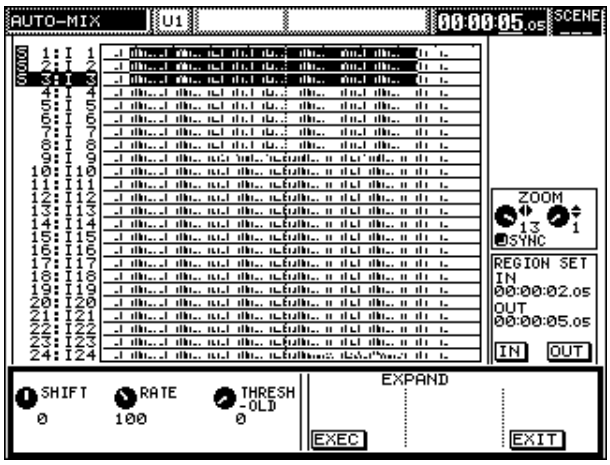
Pour interrompre la gradation, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran VIEW.

MEMO

Pressez [UNDO/REDO] pour annuler la procédure de gradation que vous venez d'accomplir (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure le statut après la gradation (REDO).

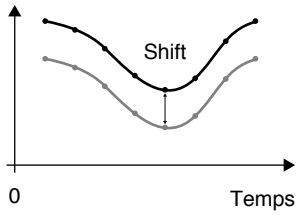
■ Ajout de dynamique (EXPAND)

Parmi toutes les données existant dans une zone spécifique, celles supérieures à une certaine valeur seuil (THRESHOLD) peuvent voir leur valeur augmenter et celles inférieures peuvent être réduites pour augmenter l'amplitude de variation. Cette fonction est utilise lorsque vous désirez ajouter de la dynamique.



● SHIFT

Ce champ spécifie les paliers de valeur dans les données d'Automix.



● RATE

Ce champ spécifie l'intensité d'application de l'effet EXPAND.
Réglez RATE à 50 pour appliquer EXPAND avec une intensité égale à la moitié de la valeur spécifiée pour SHIFT et à 200 pour l'appliquer à deux fois la valeur.

● THRESHOLD

Ce champ fixe la valeur seuil de référence. Des valeurs supérieures sont converties en valeurs encore plus grandes et des valeurs inférieures en valeurs encore plus petites.

1. Vérifiez que l'écran AUTO MIX VIEW est affiché (p. 208).

2. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section VIEW/SOURCE/VALUE TRIM.

3. Pressez [F6] (EDITMENU).
Le dialogue EDIT MENU s'affiche. Pour effacer le dialogue affiché, pressez [F6] (EXIT).

4. Pressez CURSOR [DOWN] pour amener le curseur sur la section inférieure de dialogue.

5. Pressez [F1] (COPY) pour afficher l'écran EXPAND.

MEMO

Pour obtenir la valeur spécifiée ici, réglez la valeur de RATE sur 100.

NOTE

Spécifiez la zone sujette à l'édition avant d'essayer d'afficher l'écran de la procédure voulue. Sans définition préalable de la zone à éditer, aucun écran de procédure ne peut être affiché.

6. Pressez CURSOR [DOWN] pour déplacer le curseur en section inférieure de l'écran.

7. Tournez la commande [V1] (SHIFT) pour spécifier les paliers de valeur.

8. Tournez la commande [V2] (RATE) pour spécifier le taux d'application de la fonction EXPAND.

9. Tournez la commande [V3] (THRESHOLD) pour fixer la valeur seuil de référence.

10. Pressez [F4] (EXEC) pour exécuter la fonction EXPAND.
Quand celle-ci est terminée, un message "Complete" s'affiche.

11. Pressez [F6] (RETURN) et [F6] (EXIT), dans cet ordre pour revenir à l'écran AUTO MIX VIEW.

MEMO

Pour quitter la fonction EXPAND, pressez [EXIT] pour retourner en écran VIEW screen.

MEMO

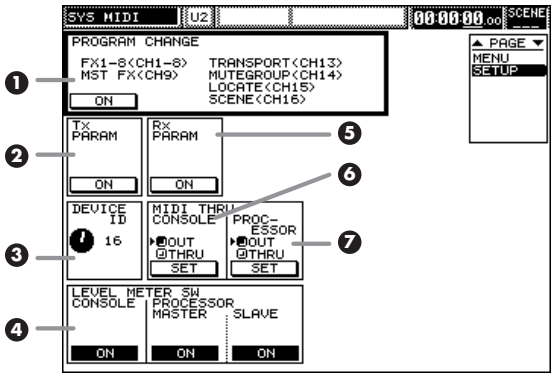
Pressez [UNDO/REDO] pour annuler la procédure EXPAND que vous venez d'accomplir (UNDO). Presser [UNDO/REDO] une fois encore restaure le statut après la fonction EXPAND (REDO).

Chapitre 12 Emploi avec des appareils MIDI

Réglages relatifs au MIDI

■ Réglages pour la transmission/réception MIDI et le bandeau de vu-mètre (MB-24)

[SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F4] (MIDI)



❶ PROGRAM CHANGE

Les réglages suivants peuvent être commutés par messages de changement de programme envoyés depuis un appareil MIDI externe. Par exemple, lorsque vous voulez changer l'algorithme de l'effet FX-7 pour obtenir un égaliseur graphique 31 bandes, envoyez le programme numéro 36 sur le canal MIDI 7 depuis un appareil MIDI externe.

- Algorithmes des effets FX-1 à 8 (canal MIDI 1 à 8)
- Algorithme de l'effet Master (canal MIDI 9)
- Transport (canal MIDI 13)
- Groupe de coupure ou Mute Group (canal MIDI 14)
- Localisation ou Locate (canal MIDI 15)
- Scene (canal MIDI 16)

❷ Tx PARAM (paramètre transmis)

Ce paramètre est à activer (On) si vous désirez que soient envoyées vers des appareils MIDI externes sur la forme de messages exclusifs des informations décrivant les changements apportés aux réglages de paramètres.

❸ DEVICE ID

Ne numéro d'identification d'unité (Device ID) des deux appareils doit être le même avant que des messages exclusifs puissent être échangés entre les deux appareils.

❹ LEVEL METER SW (commutateur de bandeau de vu-mètre)

Ce paramètre doit être réglé pour connecter le bandeau d'indicateurs graphiques Level Meter Bridge (MB-24).
Réglez sur On [F1] (ON) pour connecter l'appareil MIDI à la console.
Réglez sur On [F2] (ON) pour connecter l'appareil MIDI au processeur. Réglez sur On [F2] (ON) et [F3] (ON) lorsque les appareils sont connectés en cascade.

❺ Rx PARAM (paramètre reçu)

Ce réglage doit être sur On pour que la réception d'un message exclusif venant de l'appareil MIDI externe change le réglage d'un paramètre.

❻ MIDI THRU CONSOLE

Détermine l'utilisation du connecteur MIDI OUT/THRU/METER de la console (MIDI OUT ou MIDI THRU). Réglez-le sur "MIDI OUT" pour envoyer les messages MIDI à l'appareil MIDI externe; réglez-le sur "MIDI THRU" pour envoyer à d'autres appareils MIDI externes les messages MIDI reçus.

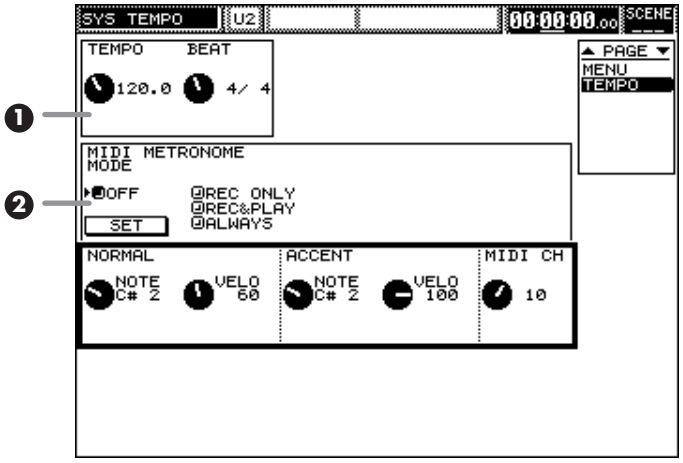
❼ MIDI THRU PROCESSOR

Détermine l'utilisation du connecteur MIDI OUT/THRU/METER du processeur

(MIDI OUT ou MIDI THRU). Réglez-le sur “MIDI OUT” pour envoyer les messages MIDI à l’appareil MIDI externe; réglez-le sur “MIDI THRU” pour envoyer à d’autres appareils MIDI externes les messages MIDI reçus.

■ Réglages relatifs au tempo/métronome

[SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F5] (TEMPO/METRONOME)



❶ TEMPO/BEAT

TEMPO détermine à la fois le tempo auquel le métronome joue et le tempo utilisé pour envoyer les messages d’horloge MIDI à un appareil externe.
BEAT détermine le format de mesure.

❷ MIDI METRONOME

Réglage pour le métronome.

MODE

Détermine quand le métronome joue.

REC ONLY:	Le métronome joue pour l’enregistrement d’Automix
REC&PLAY:	Le métronome joue pour l’enregistrement et la reproduction d’Automix
ALWAYS:	Le métronome joue toujours

NORMAL

ACCENT

Détermine la hauteur (NOTE) et le volume (VELO) de la note servant au métronome. ACCENT fixe le premier temps alors que NORMAL correspond aux temps suivants de la mesure.

MIDI CH (canal MIDI)

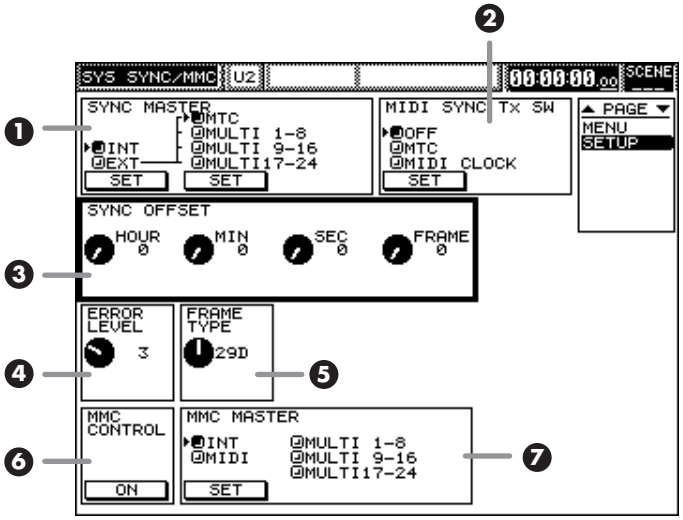
Détermine quel canal MIDI sert à la production sonore du métronome. C’est habituellement le canal 10 qui déclenche l’ensemble rythmique.

MEMO

Connectez un générateur de sons en MIDI OUT pour produire le son du métronome. Le paramètre est initialement configuré pour l’emploi d’un générateur de sons GS.

■ Réglages relatifs à la synchronisation

[SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F3] (SYNC CLOCK)



❶ SYNC MASTER

Réglez ce paramètre pour faire fonctionner la console en synchronisation avec un appareil externe. Réglez le paramètre sur INT pour utiliser la console en maître (Master). Pour utiliser la console en esclave, réglez le paramètre sur EXT et déterminez le time code sur lequel elle se synchronisera. Pour suivre le MTC, choisissez "MRC" alors que pour une synchronisation sur le time code utilisé par l'appareil connecté au R-BUS, choisissez "MULTI 1-8", "MULTI 9-16," ou "MULTI 17-24".

❷ MIDI SYNC Tx SW (commutateur de transmission de synchro MIDI)

Détermine le time code qui sera envoyé à un appareil externe lorsque la console (Master) fonctionnera en synchronisation avec cet appareil. Choisissez "MTC" pour envoyer le MTC ou "MIDI CLOCK" pour envoyer les messages d'horloge MIDI. Choisissez "OFF" pour ne rien envoyer.

❸ SYNC OFFSET

Cela donne pour le temps utilisé par la console ou les autres appareils un décalage (offset) lorsque la console fonctionne en synchronisation avec un appareil tel qu'un magnétoscope.

❹ ERROR LEVEL

Fixe l'intervalle de temps utilisé pour contrôler la réception de MTC lorsque la console fonctionne en synchronisation avec un appareil externe lors de la réception de MTC. Cette console stoppe la synchronisation lorsque le MTC n'est pas reçu correctement. Augmenter la valeur de niveau d'erreur permet à la console de se synchroniser avec un appareil externe même s'il y a quelques problèmes de réception de MTC.

❺ FRAME TYPE

Fixe le nombre d'images employées pour suivre un appareil externe.

❻ MMC CONTROL

Réglez sur On pour piloter un appareil externe par MMC (MIDI Machine Control), ou pour contrôler la console depuis un appareil externe.

❼ MMC MASTER

Détermine le MMC de quelle machine sert au contrôle. Réglez le paramètre sur INT quand la console commande un appareil externe par transmission de MMC. Réglez-le sur MIDI quand la console est pilotée par le MMC envoyé d'un appareil externe. Pour piloter la console par MMC transmis depuis un appareil connecté au R-BUS, choisissez "MULTI 1-8", "MULTI 9-16", ou "MULTI 17-24".

MEMO

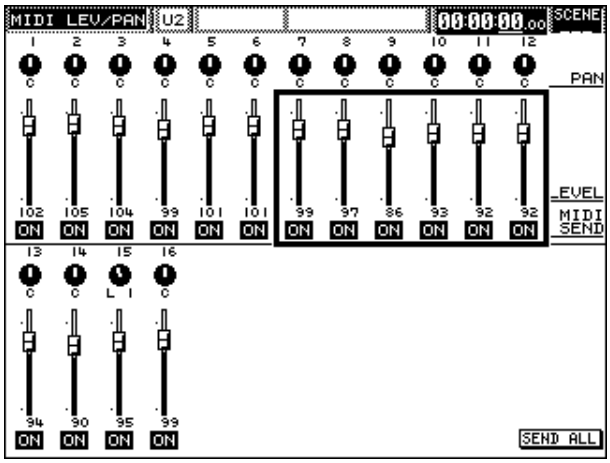
L'offset de time code (SYNC OFFSET) peut servir à déterminer si le time code sera ou non affiché. Sélectionnez WITHOUT OFFSET (non représenté) ou WITH OFFSET (représenté) depuis l'écran DISPLAY du système.

MEMO

30: 30 images par seconde. Equipement audio pro, équipement vidéo monochrome NTSC (USA, Japon, etc.).
29ND: format non drop pour 29.97 images par seconde. Equipement vidéo couleur NTSC ou équivalent.
29D: format drop pour 29.97 images par seconde. Equipement vidéo couleur NTSC pour diffusion et autre emploi.
25: 25 images par seconde. Equipement vidéo/audio SECAM/PAL (Europe et dans de nombreuses parties du monde, films).
24: 24 images par seconde : films produits aux USA.

■ Réception ou transmission de niveau/panoramique par l'emploi de faders ou commandes

Passez à l'écran suivant en pressant [MULTI OUT] tout en tenant enfoncé [SHIFT]. Les messages de changement de commande (Control Change) sont transmis à un appareil externe lorsque vous déplacez les faders ou commandes dans cet écran. Cela vous permet de piloter le volume (Level : commande numéro 7) ou le panoramique (Pan : commande numéro 10) de l'appareil MIDI connecté.



NOTE

Quand un appareil MIDI est connecté au connecteur MIDI IN du processeur, la console ne reçoit pas les messages de changement de commande (Control Change) envoyés par celui-ci.

MEMO

Pressez [F1] à [F6] pour désactiver les voies qui ne transmettent pas de messages de changement de commande.

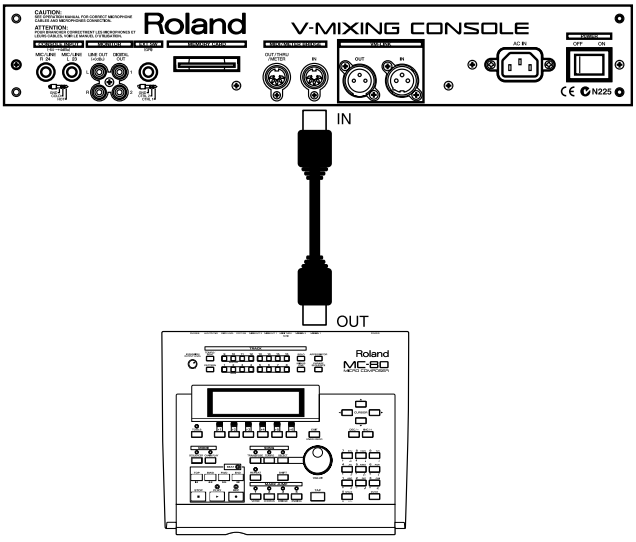
MEMO

Pressez [F6] (SENDALL) pour transmettre le niveau ou panoramique actuelle de toutes les voies à un appareil MIDI externe.

Exemples de connexions

■ Pour une synchronisation avec un appareil MIDI externe (la console est utilisée en esclave)

Pour une synchronisation sur le MTC (MIDI Time Code) transmis depuis un appareil MIDI externe, faites la connexion ci-dessous et réglez les paramètres nécessaires.



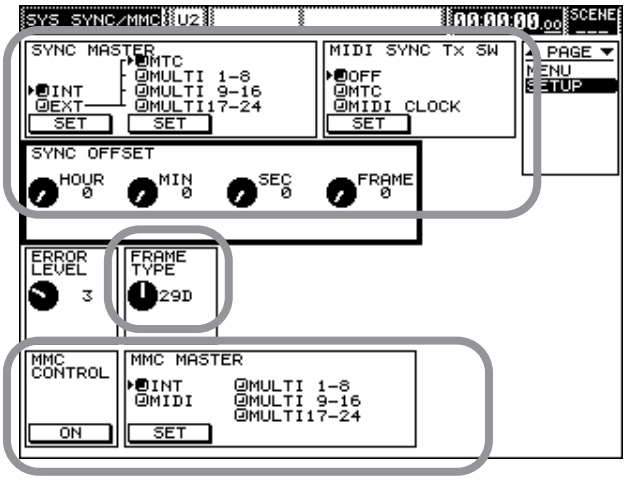
MEMO

Le processeur a également un connecteur MIDI IN qui est utilisé de la même façon que celui de la console.

NOTE

Les messages d'horloge MIDI transmis par un appareil MIDI externe ne font pas se synchroniser la console.

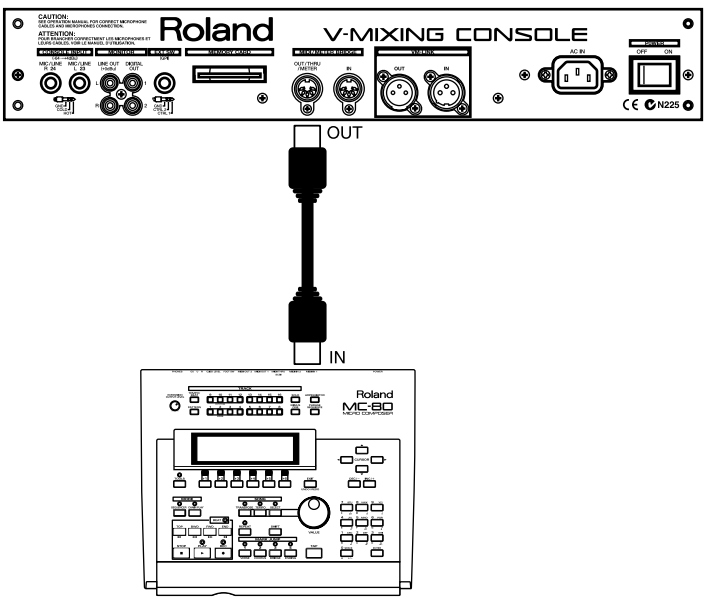
[SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F3] (SYNC CLOCK)



- [EXT SYNC]: ON
- SYNC MASTER: EXT, MTC
- SYNC OFFSET: Décalage du temps pour la console et les autres appareils lorsqu'ils doivent être synchronisés avec un magnétoscope ou équipement similaire.
- FRAME TYPE: Fixe la cadence d'image pour l'appareil connecté.
- MMC CONTROL: ON (seulement lorsque l'appareil MIDI externe commande le lancement et l'arrêt de synchronisation)
- MMC MASTER: MIDI (seulement lorsque l'appareil MIDI externe commande le lancement et l'arrêt de synchronisation)

■ Pour synchroniser un appareil MIDI externe avec la console (quand la console est maître)

Pour synchroniser l'appareil MIDI externe sur le MTC ou l'horloge MIDI transmis depuis la console, faites la connexion ci-dessous et réglez les paramètres nécessaires.



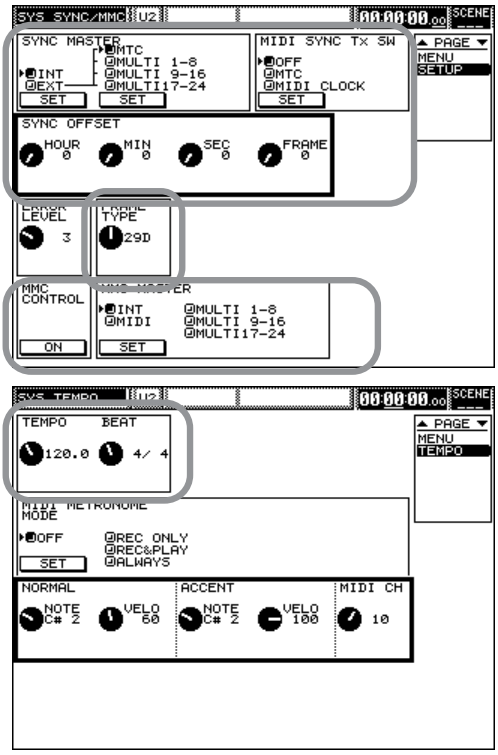
MEMO

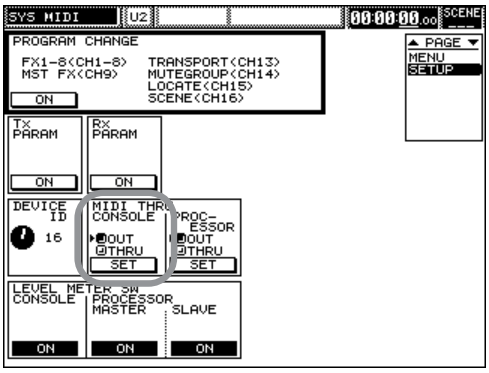
Le processeur a également un connecteur MIDI OUT/THRU/METER qui s'utilise de la même façon que celui de la console. Quand l'appareil MIDI externe a été connecté au processeur, réglez MIDI THRU PROCESSOR sur "OUT" en écran SYSTEM MIDI.

NOTE

Quand le MB-24 (bandeau de vu-mètre est utilisé, faites la connexion entre le connecteur MIDI OUT/THRU du MB-24 et la MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

[SHIFT]+[PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F3] (SYNC CLOCK)/[F4] (MIDI)/[F5] (TEMPO/METRONOME)



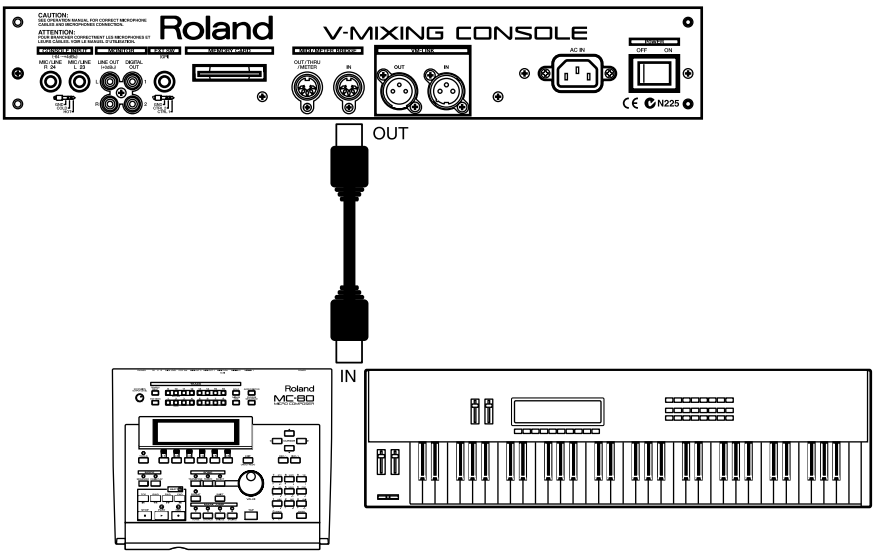


- [EXT SYNC]: OFF
- SYNC MASTER: INT
- MIDI SYNC Tx SW: MTC ou MIDI CLOCK
- SYNC OFFSET: Décalage du temps pour la console et les autres appareils lorsqu'ils doivent être synchronisés avec un magnétoscope ou équipement similaire.
- FRAME TYPE: Fixe la cadence d'image pour l'appareil connecté.
- MMC CONTROL: ON (seulement lorsque la console commande le lancement et l'arrêt de synchronisation)
- MMC MASTER: MIDI (seulement lorsque la console commande le lancement et l'arrêt de synchronisation)
- MIDI THRU CONSOLE: OUT
- TEMPO: Tempo (seulement en cas de transmission d'horloge MIDI)

NOTE

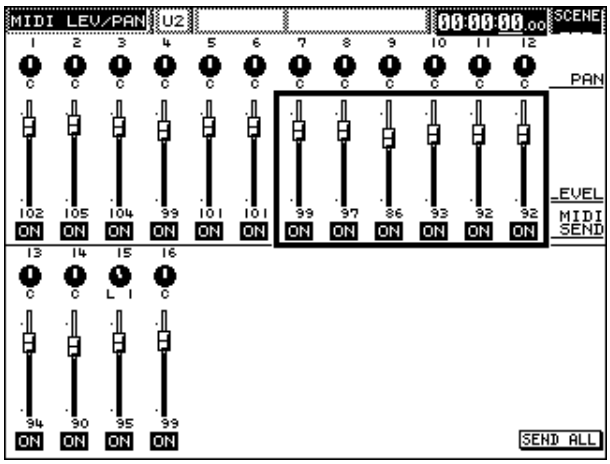
La console ne traite que la transmission de messages d'horloge MIDI. Dans ce cas, vous ne pouvez pas changer le tempo pendant la reproduction de la musique puisque il n'y a pas de carte de tempo pour cela.

■ Commande d'un appareil MIDI depuis la console



Commande du volume et du panoramique

Passez à l'écran suivant en pressant [MULTI OUT] tout en tenant enfoncé [SHIFT]. Les messages de changement de contrôleur (Control Change) sont transmis à un appareil externe lorsque vous déplacez les faders ou commandes dans cet écran. Cela vous permet de piloter le volume (Level : contrôleur numéro 7) ou le panoramique (Pan : contrôleur numéro 10) de l'appareil MIDI connecté.



Pressez [F1] à [F6] pour désactiver les voies qui ne transmettent pas de messages de changement de contrôleur (Control Change).

MEMO

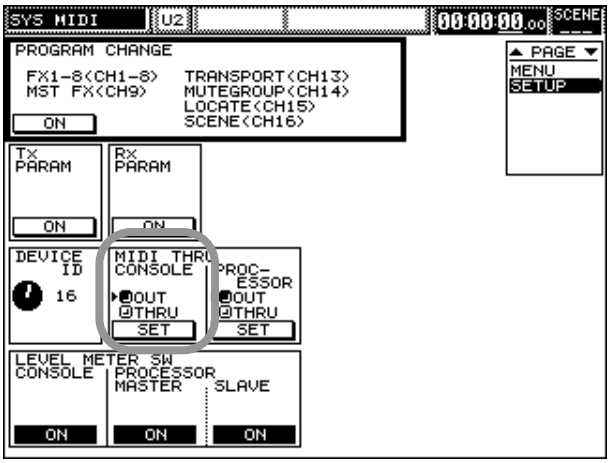
Le processeur a également un connecteur MIDI OUT/THRU/METER qui s'utilise de la même façon que celui de la console. Quand l'appareil MIDI externe a été connecté au processeur, réglez MIDI THRU PROCESSOR sur "OUT" en écran SYSTEM MIDI.

NOTE

Quand le MB-24 (bandeau de vu-mètre est utilisé, faites la connexion entre le connecteur MIDI OUT/THRU du MB-24 et la MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

→ A suivre ...

[SHIFT]+[PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F4] (MIDI)

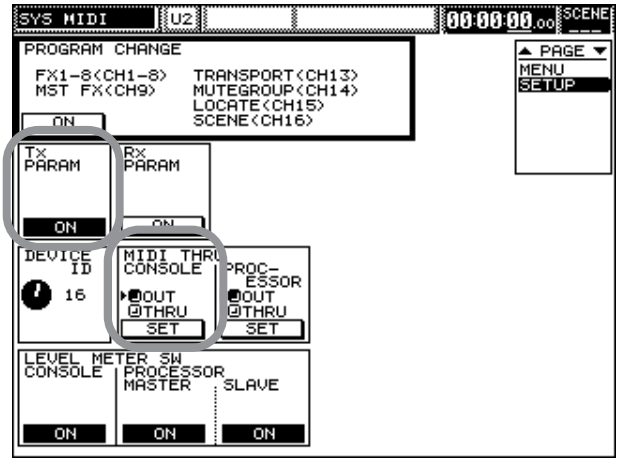


- MIDI THRU (CONSOLE): OUT

Enregistrement des réglages de paramètre dans un séquenceurs

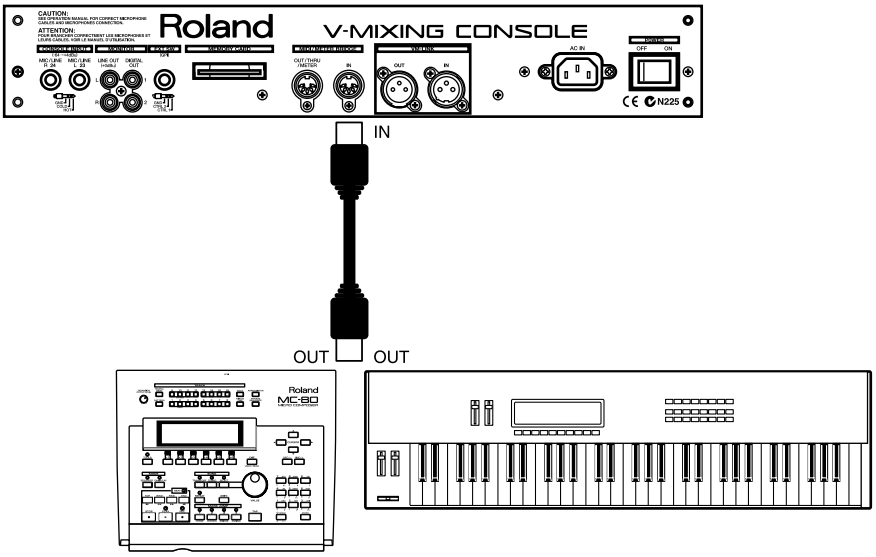
Les réglages d'algorithmes d'effet, égaliseur, etc peuvent être envoyés à un appareil externe sous la forme de messages exclusifs MIDI. Si vous enregistrez ces messages dans un séquenceur, vous pouvez apporter toute une variété d'améliorations et de modifications au moment voulu au cours de votre musique.

[SHIFT]+[PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F4] (MIDI)



- TX PARAM: ON
- MIDI THRU (CONSOLE): OUT

■ Commande de la console depuis un appareil MIDI



MEMO

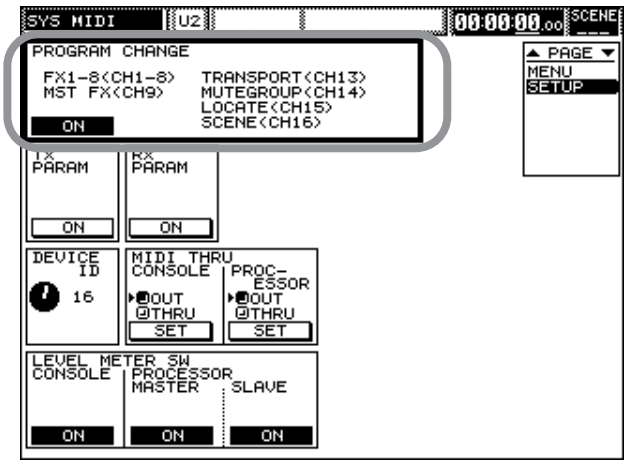
Le processeur a également un connecteur MIDI IN qui est utilisé de la même façon que celui de la console.

Commutation de l'algorithme d'effet ou Scene depuis un appareil MIDI externe

Les réglages suivants peuvent être commutés par messages de changement de programme reçus d'un appareil MIDI externe. Cela vous permet de changer de son lorsque vous jouez d'un clavier tout en faisant changer l'algorithme d'effet pour l'adapter au nouveau son.

- Algorithmes des effets FX-1 à 8 (canal MIDI 1 à 8)
- Algorithme de l'effet Master (canal MIDI 9)
- Transport (canal MIDI 13)
- Groupe de coupure ou Mute Group (canal MIDI 14)
- Localisation ou Locate (canal MIDI 15)
- Scene (canal MIDI 16)

[SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F4] (MIDI)

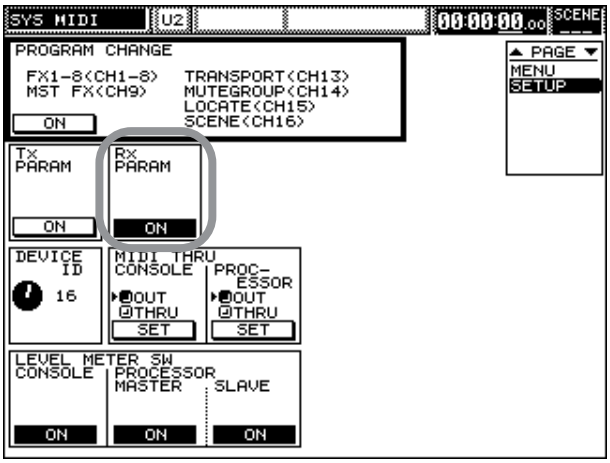


- Program Change: ON

Changement des réglages de paramètre depuis un appareil MIDI externe

Vous pouvez changer les réglages d'algorithme d'effet ou d'égaliseur par la transmission de messages exclusifs MIDI depuis un appareil MIDI externe. Par exemple, en enregistrant les messages exclusifs nécessaires dans un séquenceur, vous pouvez faire changer les sons par simple lecture de la séquence MIDI ainsi enregistrée.

[SHIFT] + [PROJECT] → CURSOR [DOWN] → [F4] (MIDI)



- RX PARAM: ON

Glossaire

1st unit, 2nd unit (1ère unité, 2ème unité)

Dans ce système, ces termes sont utilisés pour faire la distinction entre deux processeurs (quand il y en a deux d'utilisés). Le processeur qui est connecté à la console via le lien VM est appelé 1ère unité, et le second branché en cascade est appelé 2ème unité.

2nd unit (2ème unité)

➔ 1st unit

Absolute recording (Enregistrement absolu)

Une méthode d'enregistrement d'Automix par laquelle les mouvements de faders ou commandes sont enregistrés tels quels.

Active sensing (test de liaison)

C'est un message MIDI qui est utilisé pour prévenir des problèmes tels que les notes coincées dans un module de sons résultant de la connexion ou de la rupture d'un câble MIDI. Ce message est transmis à intervalles réguliers par la MIDI OUT. Si un appareil qui peut détecter ce message le reçoit ne serait-ce qu'une fois après sa mise sous tension, le fait de ne plus le recevoir durant un certain intervalle de temps signifiera qu'un câble a été déconnecté ou endommagé. Si cela se produit, tous les sons sont alors interrompus (dans ce système, ce message n'est que transmis).

AD converter (convertisseur (A/N)

Un circuit qui convertit un signal audio ou analogique autre en signal numérique.

➔ DA converter

ADAT

Une gamme d'enregistreurs multipistes Alesis compatible avec le standard pour enregistreur numérique multipiste créés par Alesis Corporation (USA). Une bande vidéo S-VHS sert au stockage des données. Si le VM-24E (carte d'extension d'entrée/sortie optionnelle) est installée dans le processeur de ce système, les connexions numériques multi-canaux bi-directionnelles avec l'ADAT et la télécommande de celui-ci sont acceptées via un DIF-AT (option).

* *ADAT est une marque déposée d'Alesis Corporation.*

AES/EBU

AES signifie Audio Engineering Society, et EBU European Broadcast Union. Le standard "AES/EBU" se réfère à des caractéristiques techniques qui ont été créées par ces deux organismes. Les références au format AES/EBU indiquent normalement un protocole de transmission pour l'audio-numérique (la portion audio du signal numérique d'un magnétoscope).

Algorithm (algorithme)

Dans ce système, les structures sur lesquelles se basent les effets sont appelées algorithmes. Certains algorithmes connectent deux effets ou plus tels que reverb ou chorus en série, et peuvent être sélectionnés selon vos désirs. 39 types sont disponibles pour les effets 1 - 8 et 3 pour les effets Master.

➔ Effects

Analyzer (Analyseur)

Dans ce système, se réfère à la fonction d'analyseur de spectre intégrée.

➔ Spectrum analyzer

Attenuator (Atténuateur)

Un nom générique pour tout circuit qui réduit un signal excessivement fort et le ramène à un niveau approprié. Sert à éviter que les distorsions de surcharge en entrée ne passent sur les circuits suivants. Les atténuateurs numériques de la section d'entrée de ce système permettent une atténuation dans une plage de 0 dB à - 42 dB. Pour optimiser la qualité sonore, il est préférable d'utiliser le moins possible l'atténuation.

Automix (Mixage automatisé)

Une fonction qui enregistre les réglages de mixage et les procédures sous forme de données (que ce soit en interne ou sur un séquenceur externe) conjointement à l'avancée du morceau dans le séquenceur ou un enregistreur. Les procédures de mixage peuvent être reproduites ultérieurement lors de la reproduction du morceau, pour un mixage automatisé. Comme ces procédures peuvent être enregistrées indépendamment pour différentes voies et comme les données enregistrées peuvent être éditées en détail, vous pouvez créer des mixages complexes qui seraient difficiles à obtenir manuellement. Utilisé principalement pour le mixage final. Quelquefois appelé Compu-mix.

Automix function (fonction Automix)

Une fonction qui vous permet d'enregistrer en continu des réglages variables, tels que les mouvements de faders ou de commandes (commande de volume, panoramique, commutation On/Off de voie, etc) et de faire reproduire ces mouvements autant de fois que nécessaire. Le contenu enregistré est regroupé sous le terme d'Automix et les réglages individuels qui constituent cet Automix sont appelés "données".

Auto punch-in (insertion automatique)

L'action de ré-enregistrer un Automix sur une zone préalablement déterminée.

Auto wah (wah-wah automatique)

Une version automatique de la pédale wah-wah, utilisée principalement avec une guitare électrique et qui rend l'emploi d'une pédale inutile. La fréquence de crête change automatiquement en réponse aux variations du niveau du signal entrant, produisant un effet wah-wah.

Backup (sauvegarde)

En général, cela réfère à l'action de créer une copie de donnée sur un autre support de stockage à titre de précaution contre la perte de donnée due à un accident ou à une manipulation erronée. Dans ce système, le terme se réfère à l'action de copier toutes les bibliothèques de l'utilisateur (User) de la console sur une carte mémoire.

Balanced connection (Connexion symétrique)

Une méthode de transmission des signaux à l'aide de trois conducteurs électriques (2 lignes pour le signal – point chaud et point froid – et une masse indépendante. L'appareil transmetteur renvoie le même signal au point froid et au point chaud avec une polarité inversée +/-. L'appareil récepteur reçoit le signal à l'aide d'un circuit qui soustrait le signal du point froid du signal du point chaud. Cela annule tout bruit qui peut avoir affecté la ligne durant la transmission, autorisant une transmission sans parasite de signaux de bas niveau sur de longues distances. Cette méthode est utilisée avec les équipements professionnels et de diffusion. La plupart des entrées et sorties de ce système utilisent également cette méthode. Les prises d'entrée/sortie sont normalement des connecteurs XLR ou des prises jack 6,35 mm. Si une fiche jack conventionnelle (utilisée avec des câbles d'instrument blindés) est insérée dans une telle prise jack, elle peut être utilisée comme une connexion asymétrique.

➔ Unbalanced connection (connexion asymétrique)
➔ TRS type (type jack symétrique)
➔ TS type (type jack asymétrique)
➔ XLR connector (connecteur XLR)

Band pass filter (BPF ou filtre passe-bande)

Un filtre qui ne laisse passer qu'une bande de fréquences spécifique.

Bass cut filter (Filtre suppresseur de basse)

Un filtre qui coupe les sons de basse fréquence indésirables. Il peut servir à éliminer les plosives qui se manifestent quand du vent ou une respiration est captée à proximité par un micro. Il simule le commutateur de coupure de basse présent sur certains micros.

Blank parameter chart (Tableau de paramètres vierges)

Une feuille de papier servant à écrire les réglages de paramètre. Elle contient des noms des paramètres agencés de façon logique avec des zones vierges sur lesquels on peut écrire la valeur pour chaque réglage.

➔ Parameter

BPM, beats per minute (Battement par minute)

Le nombre de battements en une minute (habituellement les noires).

Bulk dump (Sauvegarde globale)

L'action de transmettre les réglages internes d'un appareil sous forme de données MIDI exploitant les messages exclusifs. Cela autorise les réglages internes à être transmis vers un autre appareil ou sauvegardés dans un séquenceur ou un ordinateur.

Bus

Un trajet de signal à l'intérieur d'une table de mixage qui est partagé par les signaux de deux voies ou plus. Ce système dispose d'un bus principal (Main bus) qui collecte les signaux qui doivent être produits par la sortie générale, un bus Cue qui sert principalement à connecter les signaux pour l'écoute de contrôle et 12 bus Flex qui peuvent être employés pour différentes applications.

➔ Flex bus

Cascade (Connexion en)

C'est le fait de connecter une seconde unité identique pour augmenter le nombre de canaux d'entrée, processeurs d'effet, etc. Dans ce système, un VM-24C (kit pour cascade : optionnel) peut servir à relier deux processeurs et doubler le nombre d'entrées de la totalité du système; En générale, connecter la sortie d'un appareil directement dans l'entrée d'un autre est appelé "connexion en cascade"

Channel link (liaison de voie)

Une fonction qui permet à des voies impaires et paires adjacentes (1 et 2, 13 et 14, etc) d'être réunies en une paire. Cette liaison est pratique pour les voies qui véhiculent un signal stéréo, puisque vous pouvez ainsi éviter de faire deux fois les mêmes réglages pour les deux voies.

Channel message (Message par canal)

Un terme générique pour tous les messages MIDI servant à transmettre des données d'instructions de jeu musical pour des canaux MIDI spécifiques. Cela comprend les messages tels que Note On/Off, changement de contrôleur, pitch bend et aftertouch (pression). Ce système utilise les messages par canal pour modifier les réglages de faders, pour afficher les niveaux et pour faire sonner un métronome.

➔ MIDI

Checksum (Somme de vérification)

Ce sont les données présentes dans un message exclusif MIDI qui permettent à l'appareil récepteur de vérifier si ce message a été correctement reçu. La somme de vérification est un numéro hexadécimal qui est calculé à partir des valeurs d'adresse ou de donnée (ou de taille en cas de demande) à l'aide d'une formule pré-établie et qui se trouve à la fin de chaque message exclusif (immédiatement avant F7H : fin de message exclusif). Pour des détails sur le calcul de cette somme, référez-vous à l'équipement MIDI.

➔ System exclusive message

Chorus

Un effet qui donne de l'espace au son. Il est produit par ajout au son reçu d'un même signal légèrement retardé, et par modulation cyclique du temps de retard pour créer une sensation d'espace accrue ou de multiples sources sonores.

Clear (Effacement)

Les données d'Automix sont stockées temporairement en mémoire interne. "Clear" effacera toute cette mémoire interne.

Coaxial

Un connecteur audionumérique auquel un câble coaxial peut être connecté. Parmi les entrées et sorties numériques de ce système, la "DIGITAL A" au format S/PDIF utilise un connecteur coaxial. Par contre, les prises d'entrée/sortie numériques S/PDIF auxquelles un câble optique peut être connecté portent la mention "optical".

➔ S/PDIF
➔ Digital I/O connector
➔ Optical

Comb filter (Filtre à peigne)

Un filtre fréquenciel avec une courbe de réponse ayant la forme d'un peigne. Un filtre qui a un pic d'action à des intervalles de fréquence réguliers (par exemple 50 Hz, 100 Hz, 150 Hz, 200 Hz,...). Cela sert à accentuer des séries harmoniques spécifiques comme un flanger, ou à retirer un parasite, tel qu'une "ronflette", qui se manifeste à des intervalles de fréquence correspondant à une série harmonique spécifique. Dans ce système, la fonction Feedback Delay peut servir à ajouter un son avec un très court retard au son d'origine, produisant ainsi un filtre à peigne. En mélangeant ce son retardé en phase inversée avec le signal original, un filtre sera produit avec une action maximum à chaque point de crête. Quand le temps de retard est réglé sur t (msec), les fréquences (f1, f2, f3,...fn) auxquelles les pics d'action se produiront peuvent être calculés par le formule fn = 500 n/t. Par exemple, si le delay est de 10 msec, il y aura des actions à 50 Hz, 100 Hz, 150 Hz, 200 Hz, 250 Hz, alors que si le delay est de 1 msec, les actions se situent à 500 Hz, 1 kHz, 1.5 kHz, 2.5 kHz...

Comment (Commentaire)

Dans ce système, se réfère aux données de texte (mémo) qui peuvent être stockées pour chaque projet. Un maximum de 32 caractères peuvent être stockés.

Compressor (Compresseur)

Un effet qui supprime les fluctuations de volume. Quand le signal entrant dépasse un niveau spécifié (seuil ou Threshold), le gain est réduit alors que le signal entrant augmente, supprimant ainsi la surcharge du signal. Le même algorithme peut également être utilisé comme limiteur (un effet qui supprime instantanément les crêtes). Parmi les effets de ce système, seul le compresseur compris dans les algorithmes Guitar Multi 1 - 3 simule un compresseur compact (pédale) pour guitare et agit différemment d'un limiteur (il supprime les surcharges de signal et égalise également le volume par remontée des signaux de bas niveau).

Compu-mix (Mixage automatisé)

Un terme également employé pour Automix, bien que Compumix se réfère plus souvent à une automatisation via un séquenceur MIDI.

➔ Automix

Condenser microphone (Microphone à condensateur)

Un type de microphone qui applique le principe d'un condensateur. Il a une excellente réponse en hautes fréquences et permet la capture des nuances les plus subtiles du son. Une alimentation est nécessaire pour son fonctionnement et la plupart des microphones professionnels à condensateur utilisent une alimentation phantom. Des modèles moins coûteux qui fonctionnent sur pile (microphones à condensateur à electret) sont également disponibles.

➔ Phantom power

Console

Une surface sur laquelle les commandes sont montées. Dans ce système, se réfère à l'unité de commande (VM-C7100 ou VM-C7200) qui contient la façade de pilotage avec les faders et affichage. Une seule console peut piloter jusqu'à deux processeurs. De plus, deux consoles peuvent être partagées par un même système pour permettre la commande depuis deux emplacements.

➔ Processor

Contrast (Contraste)

Un réglage qui ajuste la différence entre les zones claires et sombres de l'afficheur. Cela commande la brillance apparente de l'afficheur. Sur la console de ce système, le réglage se fait par la commande CONTRAST située en bas à gauche de l'afficheur.

Controller (Contrôleur)

Un appareil qui contrôle un autre appareil/statut/fonction que ce soit automatiquement ou manuellement. Dans le contexte d'un instrument de musique, ce terme peut se référer à un clavier, à des commandes, boutons et pédales, etc.

Copy (Copie)

Dans le contexte de l'Automix, c'est une fonction qui copie une plage de données spécifique dans un autre emplacement ou voie. Le terme est également utilisé en référence à la copie d'une bibliothèque dans les réglages actuels du mixeur.

COSM

Une abréviation pour Composite Object Sound Modeling (modélisation sonore d'objet composite). C'est une technologie dont Roland est propriétaire pour combiner les modèles sonores de différents types pour produire un son. Certains algorithmes d'effet de ce système ont été conçus avec cette technologie, notamment la modélisation de microphone et la modélisation d'enceinte.

➔ Guitar amp simulator (Guitar amp modeling)
➔ Mic simulator (Microphone modeling)
➔ Speaker modeling

Cue (bus Cue)

Dans ce système se réfère au circuit Cue (un circuit ou une fonction qui envoie un signal à la section de sortie pour écoute de contrôle). Le bus utilisé dans ce but est appelé bus Cue. Le bus Cue de ce système peut automatiquement se commuter en bus solo stéréo (selon les réglages Monitor et le fait que la fonction Solo soit On). Cela signifie que si vous désirez spécifiquement régler le bus pour une application précise, il est préférable d'utiliser le bus Flex plutôt que le bus Cue.

➔ Bus

Cut (Coupure)

Une fonction qui supprime une plage spécifique de données Automix. Dès lors, toutes les données qui étaient situées après les données ainsi supprimées avancent pour combler le vide créé.

Cutoff frequency (Fréquence de coupure)

La fréquence à laquelle un filtre agit; par exemple, la fréquence à partir de laquelle le signal peut passer ou est au contraire coupé.

DA converter (Convertisseur N/A)

Un appareil qui convertit un signal numérique en signal audio ou analogique ou autre.

➔ AD converter

Damp (Atténuation)

➔ High frequency damp
➔ Low frequency damp

DAT

Une abréviation pour Digital Audio Tape. Un type de bande audio numérique à deux canaux qui utilise une cartouche avec une bande particulière. Différents fabricants ont produit des modèles aussi bien grand public que professionnels. La fréquence d'échantillonnage standard est de 48 kHz, mais la plupart des modèles autorisent d'autres modes (tels que 44.1 kHz comme un CD)

➔ Sample rate

Data entry (Entrée de donnée)

Un message MIDI de changement de contrôleur qui sert à transmettre et à recevoir la valeur d'un paramètre qui a été préalablement spécifiée par un message RPN/NRPN.

➔ RPN
➔ NRPN
➔ Control change

De-esser

Un effet qui baisse instantanément le niveau lorsqu'une grande quantité de composantes de haute fréquence sont présentes dans le son, afin de supprimer des sifflantes (sibilantes) indésirables. Cela prévient ainsi la distorsion qui serait causée par des quantités excessives de composantes de haute fréquence dans les consonances sibilantes.

Default (Par défaut)

Se réfère aux réglages initiaux ou à un statut initial. Restaurer les réglages tels qu'ils étaient à l'origine est appelé "retour aux réglages par défaut".

Delay (retard)

Un effet qui produit un résultat de type écho par retard du son. En superposant un delay court au son d'origine, vous pouvez ajouter de la profondeur et de l'espace ou même produire un effet de filtre à peigne. Dans ce système, le delay est fourni comme un algorithme d'effet, et un delay dédié est également fourni pour chaque canal d'entrée.

➔ Feedback delay
➔ Phase delay
➔ Comb filter

DIF-AT

Une carte interface (vendue séparément) qui permet à un magnétophone multi-piste numérique d'un autre fabricant (Teac/TASCAM, Alesis ADAT) d'être branché au connecteur R-BUS d'un produit Roland. Cela permet aux signaux audio multi-piste et autres d'être transférés numériquement.

➔ R-BUS

Digital I/O connector (Connecteur d'entrée/sortie numérique)

Dans ce système, se réfère au connecteur d'entrée/sortie audio numérique du processeur. Il y en a deux : DIGITAL A (coaxial) et DIGITAL B (connecteur XLR). DIGITAL A peut être connecté uniquement à des prises d'entrée/sortie numériques compatibles S/PDIF trouvées sur un grand type d'équipement audio et DIGITAL B uniquement à des prises d'entrée/sortie numériques compatibles AES/EBU trouvées sur la plupart des équipements audio professionnels. Lorsque l'option VM-24E est installée, trois connecteurs d'entrée/sortie numériques bi-directionnel 8 voies (connecteur R-BUS) sont ajoutés. Cela permet au système d'être connecté à des appareils Roland ayant le même connecteur ou à des magnétophones multi-piste numériques d'autres sociétés pour que les données audio-numériques multi-voies puissent être transférées.

* *Les connexions numériques avec un magnétophone multipiste d'un autre fabricant nécessitent un DIF-AT (vendu séparément) en plus de l'installation d'un VM-24E. (p. 234, p. 247)*

➔ S/PDIF
➔ Coaxial
➔ R-BUS

Dim function (Fonction d'atténuation)

Une fonction qui abaisse le son d'écoute à un niveau préalablement spécifié. Dans ce système, le bouton [DIM] de la console est le commutateur On/Off pour cette fonction. Il peut aussi être réglé pour s'activer automatiquement lorsque la fonction d'intercom Talkback est utilisée.

Direct box (DI ou Boîtier de direct)

Un appareil relais, habituellement constitué d'un simple boîtier, servant à connecter directement une guitare ou une basse à une table de mixage (le DI-1 BOSS en est un exemple). Il abaisse l'impédance de sortie de l'instrument pour l'adapter à l'appareil récepteur et peut simultanément convertir un signal asymétrique en signal symétrique. En utilisant un boîtier de direct, vous pouvez éviter des problèmes tels que des niveaux de signaux atténués, un bruit accru, des changements de tonalité qui peuvent se produire en raison d'une impédance inadaptée.

➔ Impedance
➔ Unbalanced connection
➔ Balanced connection

Discrete circuit (Circuit discret)

Un circuit constitué de transistors, résistances et condensateurs, plutôt qu'intégré dans un circuit intégré.

Display (Afficheur)

Se réfère à l'écran situé en façade. L'affichage utilisé par ce système est un LCD 320x240 pixels qui affiche différentes informations selon les fonctions sélectionnées.

Distance

Un des paramètres d'un simulateur de micro, qui spécifie la distance entre le micro et la source sonore et par conséquent change la réponse en fréquence et le temps de retard. Il simule également l'effet de proximité (accentuation des basses fréquences qui se produit quand un micro est tenu près de la bouche d'un chanteur).

Distortion (Distorsion)

Une effet qui apporte une distorsion au son, et sert principalement aux guitares électriques. Dans ce système, il est compris dans les multi-algorithmes pour guitare. Des effets similaires comprennent Overdrive (p. 241) et Metal (p. 239), chacun produisant des degrés de distorsion différents.

Dither (Diffusion)

Quand un signal audio-numérique est transmis ou reçu, et que la résolution (en bits) de l'appareil récepteur est inférieure, les bits bas des données sont ignorés. La diffusion "Dither" se réfère au processus numérique qui s'accomplit alors pour éviter la perte de qualité audio qui pourrait se produire en particulier à la fin des notes. Ce système dispose d'une telle fonction.

Drop format (Format avec saut d'image)

Un des formats (cadence d'image) du time code SMPTE. Au dépend de la continuité du time code, ce format est conçu pour éviter toute fluctuation entre le temps SMPTE et le temps réel d'horloge qui serait autrement posé par le fait qua le format NTSC est en réalité de 29.97 images par seconde.

➔ SMPTE time code
➔ Frame rate
➔ NTSC format

DSP

Une abréviation pour Digital Signal Processing (processeur de signal numérique). C'est une technologie qui utilise un circuit dédié à des calculs logiciels pour traiter des signaux audio-vidéo numérisés afin de reproduire la fonctionnalité d'un mixeur, d'un filtre ou d'un processeur d'effet. Par extension, le terme de DSP est également utilisé pour désigner génériquement des unités d'effet et des fonctionnalités d'effet employant une telle technologie.

Dynamic microphone (Microphone dynamique)

Un type de microphone qui utilise le même principe qu'un générateur électrique. Il fonctionne sans source d'alimentation. Les types les plus communs (bobine mobile) sont très résistants et sont largement utilisés comme micro pour voix et instruments. Les microphones à ruban sont un type différent de microphone dynamique ayant des caractéristiques acoustiques supérieures mais une durabilité bien moins grande.

Dynamics (Effet dynamique)

Effets du compresseur qui étend la plage de changement de volume. Ces effets servent à réduire le bruit dans un enregistrement sur bande ou à augmenter la plage dynamique d'une bande ou d'un micro sans fil. Les effets dynamiques fournis dans ce système comprennent Enhancer, Expander, Compressor, et Limiter.

Effect expansion board (Carte d'extension d'effets)

Une carte circuit optionnelle peut être ajoutée à un produit. La carte d'extension d'effets (VS-8F2: option) peut également être installée dans ce système pour augmenter le nombre d'effets qui peuvent être utilisés simultanément.

Effect patch (Patch d'effets)

Un statut ou des réglages qui spécifie un effet et qui est stocké sous un numéro ou un nom. Par rappel d'un patch d'effets, vous pouvez reproduire le statut de l'effet à tout moment. La bibliothèque d'effets de ce système correspond à ce que l'on appelle les patches d'effets sur certains appareils.

➔ Library

Effect processor (Processeur d'effet)

Un appareil qui ajoute un effet acoustique tel qu'une réverbération, une distorsion ou une modulation. Ce système contient un processeur d'effets intégré et des cartes VS-8F2 (extension d'effets) optionnelles peuvent être ajoutées pour augmenter le nombre de processeurs. Ce manuel peut appeler un processeur d'effet simplement un effet.

Effects (Effets)

Processus particuliers qui modifient ou améliorent le son d'une certaine façon, en l'amenant à la distorsion, en lui ajoutant une réverbération ou en le retardant, etc. Sert également à nommer l'appareil ou processeur qui produit l'effet. Dans ce système, les effets peuvent être abrégés sous la forme FX.

Enhancer

Un effet qui ajoute de la présence et de la brillance au son en accentuant ses harmoniques de haute fréquence. Il peut servir lorsque vous désirez donner plus de définition au son et le faire ressortir, sans changer la tonalité ni la balance. Efficace avec les voix.

Equalizer (Egaliseur)

Un appareil qui modifie la tonalité en amplifiant ou atténuant le niveau du son dans une plage de fréquences spécifique. Abrégé sous la forme "EQ". Dans ce système, un égaliseur graphique est un des algorithmes d'effet. Des égaliseurs paramétriques sont également fournis à l'entrée de chaque voie/piste ainsi que dans certains algorithmes d'effet.

➔ Graphic equalizer
➔ Parametric equalizer

Erase (Effacement)

Une fonction qui efface une plage spécifique de données d'Automix. Ensuite, la zone effacée est vierge.

Error message (Message d'erreur)

Un message qui apparaît dans l'afficheur lorsqu'une procédure incorrecte est accomplie, ou quand des données ne peuvent être correctement traitées.

Event (Evénement)

Dans ce système, cela se réfère à chaque donnée individuelle enregistrée par la fonction Automix, telle que volume et le panoramique ou Scene.

➔ Automix

Expand (Expansion)

Une fonction qui élargit la plage de variation des valeurs de donnée dans une zone spécifiée d'Automix, pour que les données supérieures à une valeur seuil (Threshold) soient amenées à une valeur supérieure et les données inférieures à ce seuil soient abaissées à une valeur inférieure.

Expander

Un effet qui augmente (d'un rapport fixe) la différence entre niveaux de volume élevé et faible, rendant les signaux de bas niveau plus doux et les signaux de haut niveau plus fort.

EZ (easy) naming

Une fonction qui vous permet de rapidement et facilement faire une sélection depuis une liste de noms de projet ou Scene préalablement préparée (telle que "Guitar-1" ou "Gt1"), plutôt que d'utiliser les boutons pour programmer les caractères un à un.

EZ (easy) routing

Un groupe de fonctions qui permet le changement instantané des connexions internes pour une application spécifique, telle que la prestation en direct ou l'enregistrement. Dans ce système, il y a deux de ces fonctions; Template qui vous permet de sélectionner et de rappeler un modèle de connexion préalablement défini et Virtual Patchbay (baie de connexion virtuelle) qui vous permet de connecter les lignes à l'écran pour changer l'assignation des prises d'entrée/sortie.

Factory reset

Une fonction qui restaure tous les réglages de l'appareil tels qu'à la sortie d'usine.

Fade-in
Fade-out

Fade-in signifie une montée progressive du volume (par exemple au début d'un morceau). Fade-out est au contraire un abaissement progressif du volume jusqu'à obtention du silence (fin du morceau par exemple).

Fader

Les faders sont les curseurs situés en façade de la console servant principalement à ajuster le volume.

Feedback

Dans le contexte d'un circuit audio, cela se réfère au processus de renvoi d'une portion du signal à l'entrée de ce circuit.

Feedback delay (Retard de réinjection)

Un retard qui est disponible sur chaque voie d'entrée de ce système et peut servir à produire des effets d'écho ou des effets de filtre à peigne. Des réglages d'atténuation de hautes (basses) fréquences sont disponibles, permettant la production d'un écho de type analogique.

➔ High frequency damp
➔ Low frequency damp
➔ Comb filter

Feedback level (Niveau de réinjection)

L'action de réinjecter une partie du signal sortant vers l'entrée est appelée Feedback. La quantité ainsi réinjectée à l'entrée est déterminée par Feedback Level. Augmenter cette valeur augmente le nombre de fois où le delay sera répété, ou rendre un son d'effet chorus plus riche. Toutefois, si ce niveau est augmenté excessivement, une oscillation peut se produire et des sons indésirables peuvent être générés.

Filter (Filtre)

Un appareil ou une fonction qui coupe une portion de la bande passante pour modifier le timbre. Il y a différents types de filtres, tels que le filtre passe-bas (Low Pass Filter) qui ne laisse passer que les fréquences inférieures à une fréquence spécifiée (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency), ou le filtre passe-haut (High Pass Filter) qui ne laisse passer que les fréquences supérieures. Certains filtres peuvent faire varier leur fréquence de coupure au cours du temps en fonction d'un motif prédéterminé.

Flanger

Un effet qui produit une modulation métallique ressemblant au son du décollage et de l'atterrissage d'un avion à réaction. Il est produit de façon similaire aux effets de delay et chorus, par ajout d'un son très légèrement retardé au son entrant.

Flash memory (Mémoire flash)

Un type de mémoire qui conserve ses données sans source d'alimentation telle qu'une pile. Ces données peuvent être réécrites électriquement depuis l'extérieur. Les mémoires flash sont utiles pour stocker différents types de données qui doivent être maintenues même après extinction de l'appareil ou pour contenir le logiciel système d'un appareil. Comme les données peuvent être réécrites électriquement, il est facile de mettre à jour le logiciel système d'un tel appareil. Toutefois, comme cette mémoire agit normalement en ROM (read-only-memory ou mémoire morte), elle n'est pas adaptée à des applications nécessitant l'effacement et la récriture à haute vitesse de données. Dans ce système, la mémoire

flash sert dans la zone qui contient le logiciel système et les bibliothèques. La mémoire flash est également utilisée dans les cartes mémoires (Smartmedia) servant à une sauvegarde externe, etc.

➔ SmartMedia

Flex bus (Bus Flex)

Un bus polyvalent dont il existe 12 exemplaires pour chaque processeur. Ils peuvent être utilisés pour une grande variété d'applications, telles que le rassemblement de signaux envoyés aux effets internes, ou l'alimentation indépendante de retours de scène. Les bus Flex 1 - 8 diffèrent légèrement en fonctionnalité des bus Flex 9 - 12 (référez-vous au schéma en p.29). Le processeur VM-7200 dispose de sorties indépendantes (Bus Out) pour les Bus Flex 5–12.

➔ Bus

Foot sw, Foot switch (Pédale commutateur)

Un commutateur qui agit quand on le presse au pied. Ils peuvent servir à commuter On/Off différentes fonctions ou lancer/arrêter un appareil lorsque vos mains sont occupées à jouer d'un instrument de musique etc. La prise FOOT SW de ce système (située en face arrière de la console) permet la connexion de deux pédales commutateurs FS-5U BOSS ou d'une pédale commutateur DP-2 Roland. Si vous désirez connecter deux pédales commutateurs FS-5U, utilisez un câble de répartition PCS-31.

➔ Pedal sw

Formant

Une zone accentuée de fréquences fixes qui est déterminée par la taille des cordes vocales et qui permet d'identifier le caractère d'une voix humaine. Quand une voix enregistrée est simplement abaissée en hauteur, l'emplacement des formants est également changé (par exemple, quand la hauteur est montée, la "voix de canard" qui en résulte sonne comme si le chanteur avait de plus petites cordes vocales. Baisser la hauteur produit une "voix de géant" qui laisse penser que le chanteur à de très grandes cordes vocales). Ce système offre un algorithme d'effet Voice Transformer qui permet le réglage indépendant de la hauteur fondamentale et des formants, permettant la production d'une variété de timbres de voix.

Format

Lorsqu'il s'agit d'un verbe, "formater" se réfère à l'action de réécrire les divisions de stockage de données sur un disque magnétique ou carte mémoire, etc., pour qu'elles se conforment aux méthodes de stockage utilisées par un appareil particulier. Dans ce système, une carte mémoire neuve ou préalablement utilisée par un autre appareil doit être formatée par le système avant de pouvoir être utilisée. Quand un support de stockage est formaté, toutes les données qui sont préalablement sur ce support sont normalement perdues. Quand il est utilisé comme un nom, "format" se réfère à un ensemble de conventions de stockage ou d'organisation des données, telles "format Windows".

Frame (Image)

Se réfère aux images fixes individuelles qui constituent un film dans un magnétoscope etc. Dans le contexte du time code SMPTE ou du MTC, une "image" est une unité de temps. La sélection de nombreuses images détermine si chacune correspond à 1/30ème ou 1/24ème de seconde.

➔ Frame rate
➔ SMPTE time code
➔ MIDI time code

Frame rate (Cadence d'image)

Le nombre d'images par seconde en time code, SMPTE etc. Se réfère également au type de time code indiqué. La cadence d'image peut être 30, 29.97N (non-drop), 29.97D (drop), 25, ou 24 par seconde.

➔ SMPTE time code
➔ Frame
➔ Non-drop format

Frequency (Fréquence)

Le nombre de fois où le signal oscille par seconde, exprimé en unités d'un Hertz (Hz). La hauteur d'un son est également exprimé sous forme de fréquence.

Frequency-independent compressor (Compression indépendante par fréquence)

Un effet qui divise le signal en bandes de fréquences basse, moyenne et haute, et applique une compression appropriée à chaque bande.

Gate reverb (Reverb à porte)

Une méthode pour couper artificiellement la reverb durant sa chute. C'est également un processeur qui accomplit cela. Dans les années 80, il était fréquemment appliqué à la grosse caisse ou à la caisse claire pour accentuer la rythmique.

Generator (Générateur)

Un appareil qui produit un signal. Dans ce système, se réfère au générateur de bruit intégré.

➔ Noise generator

Goose-neck microphone (Microphone sur flexible)

C'est le terme habituel pour un micro monté sur un bras flexible. Certains micros du commerce ont un connecteur XLR par lequel ils peuvent être connectés en face avant d'une table de mixage et peuvent se connecter directement à la prise MIC2 de la console de ce système.

GPI (General purpose interface ou interface polyvalente)

Une prise de commande fournie sur les appareils professionnels et grand public concernant la vidéo, tels que les éditeurs vidéo et processeurs d'effets vidéo. Ce système permet à la prise FOOT SW située à l'arrière de la console d'être commutée pour utilisation en GPI.

Gradation

Une fonction qui réécrit les données d'une zone spécifique d'Automix pour que les valeurs changent en continu.

Graphic equalizer (Egaliseur graphique)

Un égaliseur qui divise le spectre fréquenciel en bandes étroites et permet le réglage du niveau de chacune de ces bandes. Dans cet appareil, un égaliseur graphique est fourni comme un algorithme d'effet.

➔ Equalizer

Group (Groupe)

➔ Group fader
➔ Mute group

Group fader (Fader de commande de groupe)

Un fader qui commande collectivement le niveau de deux faders de voie ou plus qui ont été rassemblés en un groupe. Dans ce système, les faders de console peuvent être réglés pour agir comme 24 faders de groupe. Chaque voie d'entrée ne peut appartenir qu'à un seul groupe. En utilisant la fonction de groupage de faders, vous pouvez ajuster le volume d'un groupe entier en préservant la balance de volume entre les voies de ce groupe. C'est pratique lorsque vous désirez monter ou baisser collectivement le volume d'un instrument

(tel que la batterie ou des chœurs) qui a été enregistré à l'aide de plusieurs micros.

Guitar amp simulator (Modélisation d'ampli guitare)

Un effet qui simule les caractéristiques (distorsion ou timbre) de divers amplis guitare bien connus, afin de laisser penser qu'une sonorité instrumentale a été produite au travers de cet ampli guitare. Ce système utilise la technologie propriétaire de Roland nommée Composite Object Sound Modeling (COSM) ou Modélisation sonore d'objet composite.

➔ COSM

High frequency damp (Atténuation de hautes fréquences)

Dans une reverb ou un delay à répétitions (écho), c'est une fonction qui fait chuter en premier les composantes de haute fréquence. S'appelle également "High Damp". Comme les composantes de haute fréquence ont tendance à chuter plus rapidement dans des situations de réverbération et d'écho naturel, ajuster cette atténuation vous permet de produire un effet au son plus naturel. Utilisé en conjonction avec Low Frequency Damp, vous pouvez simuler les différentes caractéristiques d'absorption de pièces ayant les murs recouverts de matériaux différents.

➔ Low frequency damp

High frequency trimmer (Gain des hautes fréquences)

Un paramètre qui permet le réglage fin du gain des hautes fréquences.

HPF, High pass filter (Filtre passe-haut)

Un filtre qui ne laisse passer que la portion du signal située au-dessus de la fréquence spécifiée. S'appelle également Filtre coupe-bas (Low Cut Filter). Les canaux d'entrée de ce système disposent d'un HPF indépendant de l'égaliseur et des effets, vous permettant de retirer les composantes de basse fréquence indésirables du signal, ou de supprimer les plosives reçues lorsque quelqu'un souffle dans un micro. Un filtre qui permet le passage des seules fréquences situées au-dessus d'une fréquence de coupure spécifiée.

Hum canceler (Suppresseur de parasites)

Un effet qui efface les parasites (bruits de basse fréquence causés par des éléments tels qu'une "ronflette").

Impedance (Impédance)

La résistance totale d'un circuit électrique à une tension alternative telle qu'un signal audio, exprimée en unités d'un Ohm (Ω). Lorsque vous transmettez un signal, l'impédance de sortie de l'appareil émetteur doit correspondre à l'impédance d'entrée de l'appareil récepteur. Sinon, des problèmes tels que de la distorsion, du bruit et un niveau de signal abaissé se manifeste.

In place (SIP)

Une fonction solo qui vous permet d'écouter le signal après fader de voie, EQ et panoramique, etc. (c'est-à-dire post-fader). Egalement appelée AFL (écoute après fader ou After Fader Listen). Dans ce système, utiliser SIP (Solo In Place) affectera le signal de sortie des sorties principales. Cela signifie que SIP est utilisé principalement durant les répétitions et ne servira normalement pas durant l'enregistrement ou en cours de sonorisation (concert, etc.).

➔ Solo

Initialize (Initialisation)

Pour restaurer les paramètres d'un appareil et les ramener à leur statut de base. Sinon, pour amener tous les réglages d'un appareil ou réglages d'usine (qui ne sont pas nécessairement les mêmes que les réglages de base). La fonction fournie par ce système est la dernière et appelée Factory reset pour éviter toute confusion avec la première.

Insertion effect (Effet par insertion)

Un effet qui est utilisé par son insertion directe dans le trajet du signal. Des exemples d'effets par insertion comprennent distorsion, égaliseur, compresseur et wah-wah. Normalement, ils sont utilisés sans mixage sur le son direct (sec) original.

Insertion jack (Prise d'insertion)

Une prise servant à insérer un effet externe en section d'entrée. Dans ce système, les prises d'insertion existent pour les voies 1-6 et 11-16 du processeur. Les prises sont de type jack stéréo (TRS) et un câble de division (tel que le PCS-31 Roland) sert à connecter l'effet externe. Cela autorise une seule prise à assurer l'envoie et la réception du signal.

➔ TRS type

Install (Installer)

"Attacher" ou "ajouter". Un exemple d'utilisation de ce mot serait "Installer une carte d'extension d'effets" (dans le contexte informatique, ce terme se réfère principalement au processus de copie d'un logiciel sur un disque dur interne, etc. pour qu'il puisse être exploité).

Isolator (Isolateur)

Un effet qui extrait (ou élimine) le son du signal entrant dans une bande de fréquences spécifique. Avec un égaliseur conventionnel, un peu du son traité reste entendu, même si le gain de la bande de fréquences est abaissé au plus bas, mais avec un isolateur, le son est totalement éliminé.

Library (Bibliothèque)

Réglages pour les canaux d'entrée, l'égalisation et les effets qui sont fournis pour différentes applications. Ce système dispose de bibliothèques pré-programmées (Preset) qui ne peuvent être effacées et de bibliothèques personnelles (User) qui sont personnalisables.

Limiter (Limiteur)

Un effet qui agit un peu comme un compresseur. Lorsque le signal d'entrée dépasse un niveau seuil spécifié (Threshold), un limiteur abaisse immédiatement le gain pour limiter le niveau de sortie. Le degré de compression est spécifié par le paramètre Ratio (rapport de compression). En général, des rapports de 1:10 ou inférieurs sont plutôt assimilés à une compression plutôt qu'à une limitation.

Link (Liaison)

➔ Channel link
➔ VM link

Lithium battery (Pile au lithium)

Un type de pile miniature. Ce système utilise une pile au lithium de type bouton (CR2032) pour alimenter son horloge et pour préserver certains paramètres. Quand la pile est épuisée, vous pouvez ouvrir le compartiment de pile situé en face inférieure de la console et la remplacer.

Load (Chargement)

Dans ce système, "Load" se réfère à l'action de chargement de la totalité des réglages d'une bibliothèque depuis une carte mémoire dans la mémoire de la console. Ce terme n'est pas utilisé en référence à l'action d'obtention d'un élément individuel de bibliothèque qui est appelé "copie d'une bibliothèque dans une voie"

➔ Library

Localization (Localisation)

Action de régler l'emplacement du champ stéréo depuis lequel le son sera entendu. Concerne parfois l'emplacement lui-même. Egalement appelée "Pan" ou panoramique; par exemple, positionner la basse au centre du mixage.

Locate

Dans un enregistreur, appareil vidéo ou séquenceur MIDI etc, une fonction qui permet la mémorisation d'une valeur de temps spécifique (ou d'un emplacement dans un morceau). Dans ce système, jusqu'à 100 mémoires de temps peuvent être conservées comme points d'accès. Lorsque vous pilotez à distance un enregistreur multipiste ou utilisez l'Automix, cela vous permet d'accéder rapidement à l'emplacement désiré.

Lo-Fi processor (Processeur basse fidélité)

Un effet qui créé un son basse fidélité en abaissant la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution (nombre de bits).

Low frequency damp (Atténuation des basses fréquences)

Une fonction qui fait s'atténuer en premier la portion des basses fréquences des réverbérations ou d'un delay répétitif, produisant un effet sonore plus propre. Egalement appelé simplement "Low Damp". Il peut être utilisé en conjonction avec l'atténuation des hautes fréquences pour simuler les caractéristiques d'absorption des différents revêtements muraux d'une pièce.

➔ High frequency damp

Low frequency trimmer (Gain des basses fréquences)

Un paramètre qui permet le réglage fin du gain des basses fréquences.

Low pass filter (LPF ou Filtre passe-bas)

Un filtre qui laisse passer uniquement les fréquences situées sous une fréquence de coupure (Cutoff Frequency) spécifiée.

LTC/Longitudinal time code (Time code longitudinal)

Un format de time code SMPTE qui indique le temps absolu enregistré sur une bande audio en termes d'heures, minutes, secondes et images. Il est enregistré sur une piste audio sous la forme d'un signal audio. Bien que le MTC (MIDI Time Code) soit utilisé pour la synchronisation de cet appareil avec un séquenceur MIDI, le LTC sert à la synchronisation avec un appareil tels qu'un magnéto multipiste.

Macro

Une fonction qui vous permet d'assigner un écran fréquemment utilisé ainsi qu'un emplacement de curseur à l'une des touches numériques pour un rappel instantané. Lorsque vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez une touche numérique 1 - 9, l'écran actuel ainsi que la position du curseur sont mémorisés. Si un écran a déjà été mémorisé pour cette touche numérique, la procédure rappellera cet écran. Pour annuler une telle mémorisation, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [CLEAR], puis pressez la touche numérique.

Manual punch-in (Enregistrement par insertion manuelle)

L'action de passer manuellement en mode d'enregistrement durant la reproduction d'Automix, pour réenregistrer les réglages d'Automix sur une portion du morceau.

Master (Maître)

1. Un paramètre, une commande ou un fader qui affecte globalement toutes les voies.
2. Quand deux appareils ou plus (séquenceur, boîte à rythmes, enregistreur, appareil vidéo, etc) fonctionnent en synchronisation, l'appareil qui transmet les données de tempo ou de temps sur lesquelles se caleront tous les appareils est appelé "maître" (les appareils qui reçoivent ces données et qui sont asservis sont appelés "esclaves ou Slaves").

Master effects (Effets généraux)

Des effets par insertion sont prévus spécifiquement pour la sortie principale (Main Out) ou la sortie d'écoute de contrôle (Monitor Out). Dans ce système, vous pouvez choisir un des trois effets suivants : modélisation d'enceinte, égaliseur graphique 10 bandes et dynamique 3 bandes.

Master fader (Fader général)

➔ Master

Master tape (Bande mère)

Une bande enregistrée sur laquelle l'édition, le mixage final et la mastérisation ont été terminés. Elle est utilisée comme original pour la production et la duplication. L'original depuis lequel des bandes vidéo sont reproduites en quantité est également appelé Master Tape ou bande mère (le terme est quelquefois appliqué à l'enregistrement multipiste sur lequel le travail est actuellement fait).

➔ Mixdown
➔ Mastering

Mastering

Le processus qui consiste à ajouter des numéros d'index et des données de temps d'enregistrement à un enregistrement à deux voies (pour lequel l'édition et le mixage ont été terminés) et à appliquer des compensations tonales pour amener l'enregistrement à son statut final. Correspond au processus de coupe d'un enregistrement Master analogique.

Memory card (Carte mémoire)

Un support de stockage en forme de carte qui peut être utilisé pour stocker en externe différents types de données. Ce système utilise de petites cartes mémoire (SmartMedia) contenant une mémoire flash.

➔ Flash memory
➔ SmartMedia

Metal

Un type d'effet qui entraîne une distorsion du son, utilisé principalement pour les guitares électriques. Dans ce système, il est utilisé dans les multi-algorithmes pour guitare. Des effets similaires comprennent Overdrive (p. 241) et Distortion (p. 235). Parmi cela, Metal produit la distorsion la plus intense et la plus agressive.

Meter bridge (Bandeau de vu-mètre)

Un bandeau d'indicateurs de niveau pour les multiples voies d'une tables de mixage, etc. Un tel bandeau (MB-24: vendu séparément) peut être installé sur ce système au-dessus de la console. Cela vous permet de visualiser le niveau de chaque voie, même lorsque l'écran de la console affiche des données autres que les niveaux.

Mic converter (Convertisseur de micro)

Partie des réglages d'entrée/sortie de l'algorithme de simulation de micro. Il permet à un son qui a été réellement enregistré par un microphone polyvalent d'entrée de gamme d'être transformé pour qu'il semble avoir été enregistré par un coûteux micro de studio, ou à appliquer des caractéristiques d'un micro spécifique à une sonorité instrumentale qui a été enregistrée via l'entrée ligne directe.

Mic simulator (Modélisation de microphone)

Une fonction qui utilise le traitement numérique du signal pour imiter les changements de tonalité qui se produisent lorsque le son est capté par un modèle spécifique de microphone. Cela vous permet d'utiliser un microphone polyvalent d'entrée de gamme pour obtenir le son d'un microphone à condensateur haute performance ou d'un micro spécial de studio. La distance entre le micro et la source sonore (effet de proximité et temps de retard) peut également être simulée. Ce système utilise la technologie propriétaire de Roland nommée Composite Object Sound Modeling (COSM) ou Modélisation sonore d'objet composite.

➔ COSM

Micro edit (Micro-édition)

L'édition individuelle de données Automix.

MIDI

Une abréviation pour Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique, un standard unifié pour échanger des données de jeu, de temps et différents réglages entre instruments de musique électroniques, ordinateurs et appareils audio, etc. Ce système est compatible MIDI et à deux connecteurs MIDI : MIDI IN et MIDI OUT (offre également une fonctionnalité MIDI THRU). Quand ces connecteurs sont reliés à d'autres appareils MIDI, différentes applications sont possibles.

MIDI implementation chart (Tableau d'équipement MIDI)

Un tableau qui facilite le contrôle des types de messages MIDI qui peuvent être transmis et reçus par un appareil. Contrôlez le tableau d'équipement MIDI des deux appareils que vous désirez connecter et utilisez les messages MIDI qui sont acceptés par les deux. Dans ce manuel, le tableau d'équipement MIDI est en p. 301.

MIDI clock (Horloge MIDI)

Un message MIDI qui sert principalement à synchroniser la reproduction des séquenceurs MIDI et des boîtes à rythmes. L'appareil maître transmet un message d'horloge à des intervalles déterminés par son propre tempo (chaque 1/24ème de noire) et l'appareil esclave réagit en conséquence. Si le tempo est modifié en temps réel sur l'appareil maître, l'appareil esclave change son tempo en conséquence.

➔ Master
➔ Slave

MIDI time code, MTC

Un type de message MIDI utilisé pour synchroniser précisément l'appareil MIDI avec des magnétophones professionnels, séquenceurs ou appareils vidéo. L'appareil maître transmet les données indiquant la valeur de temps absolu (heures, minutes, secondes, images depuis le début) et l'appareil esclave avance conjointement à son propre temps. Pour utiliser le MTC, l'autre appareil doit également supporter la synchronisation MTC ou bien vous pouvez utiliser un convertisseur MTC en SMPTE. Comme le MTC ne contient pas d'informations de tempo, les mesures étant affichées ne correspondent pas nécessairement. Le MTC autorise également différents formats d'image, comme le time code SMPTE. Pour utiliser le MTC pour la synchronisation, le nombre d'images utilisées par le format des deux appareils doit être identique.

➔ Master
➔ Slave
➔ SMPTE time code
➔ Frame rate

Mixdown (Mixage stéréo)

Le processus de combiner les signaux/données enregistrés sur chaque piste d'un magnétophone multipiste en un enregistrement stéréo à deux voies. Lorsque vous faites cela, vous ajustez normalement panoramique et balance et ajoutez les effets au cours du mixage.

Monitor (Ecoute de contrôle)

L'action d'écouter un signal audio. Ce qu'un ingénieur du son fait lorsqu'il écoute un son enregistré ou ce qu'un interprète fait lorsqu'il écoute les autres parties déjà enregistrées. La commande **MONITOR/PHONES** ajuste le volume de la prise pour écouteurs (PHONES) et de la prise MONITOR OUT située en face arrière de la console.

Motor faders (Faders motorisés)

Faders dont la position change automatiquement pour refléter les changements dans les réglages mémorisés ou commandés à distance. Tous les faders de ce système sont motorisés.

Move (Déplacement)

Une fonction qui déplace une plage spécifique de données Automix dans un autre emplacement ou une autre voie.

MTC

➔ MIDI time code

MTR (Magnétophone multipiste)

Multi-track Recorder ou magnétophone multipiste. Un magnétophone qui a plusieurs pistes d'enregistrement et qui peut enregistrer/reproduire chaque piste indépendamment.

Multitrack (Multipiste)

Ayant plusieurs pistes, tel que 4, 8, 16, or 24 etc. "Magnétophone multipiste".

➔ Track

Multitrack recording (Enregistrement multipiste)

Le processus d'utilisation d'un enregistreur multipiste pour enregistrer chaque partie ou instrument sur une piste indépendante.

Mute (Coupure ou neutralisation)

Pour ramener quelque chose au silence. Dans ce système, presser le bouton CH STATUS MODE [MUTE] pour l'allumer vous permet d'utiliser le bouton [STATUS] de chaque voie pour couper chacune des voies individuellement.

Mute group (Groupe de coupure)

Une fonction qui vous permet de référencer plusieurs voies comme appartement à un même groupe, et donc de couper (réduire au silence) ou faire au contraire produire toutes ces voies simultanément. Ce système vous permet de spécifier jusqu'à 9 de ces groupes.

Noise generator (Générateur de bruit)

Dans ce système, ce réfère au générateur de bruit interne qui peut produire du bruit rose ou du bruit blanc pour utilisation dans des mesures accomplies par l'analyseur de spectre.

➔ Spectrum analyzer
➔ Pink noise

Noise suppressor (Suppresseur de bruit)

Un effet qui contrôle les changements de niveau du signal entrant et n'efface que les bruits de fond durant les périodes de silence, sans affecter les nuances de la source sonore.

Non-drop format

Un des formats (cadence d'images) du time code SMPTE. Ce format

est conçu pour préserver la continuité du time code aux dépends de la différence entre temps SMPTE et temps réel (horloge) causée par le fait que le format NTSC 30 images par seconde utilisé aux USA ou aux Japon est en réalité reproduit à une vitesse de 29.97 images par seconde.

➔ SMPTE time code
➔ Frame rate
➔ NTSC format

Note number (Numéro de note)

Un numéro inclus dans un message MIDI de note pour spécifier l'emplacement de la note sur le clavier. Un numéro de 0 à 127 est assigné à chaque demi-ton du clavier, le do médian (C4) ayant le numéro 60. Dans ce système, vous pouvez sélectionner le numéro de note utilisé pour faire jouer une source sonore MIDI externe comme métronome.

NRPN (Numéro de paramètre non référencé)

Les réglages de paramètres internes d'un appareil MIDI peuvent être modifiés à l'aide de messages MIDI de changement de commande. Parmi les numéros de paramètres dédiés à cette tâche, certains peuvent être utilisés librement pour chaque fabricant, et sont appelés "numéros de paramètres non référencés" (NRPN). Pour utiliser réellement un NRPN, la séquence de données suivante doit être transmise.

1) Transmettez l'octet de poids fort (MSB) [commande numéro 98] et l'octet de poids faible (LSB) [commande numéro 99] du NRPN pour spécifier le paramètre que vous désirez régler.

2) Utilisez ensuite un message d'entrée de donnée [commandes numéro 6 et 38] pour fixer la valeur du paramètre. Dans ce système, le processeur répond aux commandes NRPN, mais la console ne traite pas ces messages. Pour des détails d'utilisation, référez-vous à l'équipement MIDI du processeur (VM-7100/7200).

➔ RPN

NTSC format (Format NTSC)

Le format de télévision couleur utilisé aux USA ou au Japon. Les bandes enregistrées au format NTSC ne peuvent être reproduites par un magnétoscope au format SECAM ou PAL.

➔ SECAM format, PAL format

Optical

Un type de connexion audionumérique utilisant un câble optique. La plupart sont compatibles S/PDIF. Pour une connexion à ce système, un convertisseur optique → coaxial du commerce est nécessaire.

➔ S/PDIF
➔ Digital I/O connector
➔ Coaxial

Oscillator (Oscillateur)

Un appareil qui génère un signal alternatif. Dans ce système, le terme se réfère à l'oscillateur interne utilisé pour produire une tonalité de référence afin de faire des mesures avec l'analyseur de spectre. Il est capable de produire une onde sinusoïdale de 20 Hz à 20 kHz et peut également être commuté à un générateur de bruit créant du bruit rose et du bruit blanc

➔ Spectrum analyzer
➔ Sine wave
➔ Pink noise

Output assign (Assignation de sortie)

Sur les appareils qui ont plusieurs prises de sortie OUTPUT, c'est un paramètre qui spécifie vers quelle(s) prise (S) OUTPUT le signal de sortie audio de chaque voie ou bus sera envoyé. Dans ce système, les réglages peuvent être faits dans l'écran de baie de connexion (Patch Bay).

Overdrive (Saturation)

Un effet qui entraîne une distorsion du son et est utilisé principalement avec une guitare électrique. Dans ce système l'Overdrive est inclus dans les multi-algorithmes pour guitare. Distortion (p. 235) et Metal (p. 239) sont des effets similaires. Parmi ceux-ci, Overdrive produit l'effet le plus doux.

Pad (Atténuateur)

Dans les tables de mixage, ce terme se réfère à un atténuateur (ou bouton qui commute On/Off un atténuateur) situé dans la section d'entrée de chaque voie. Ce système n'a pas de bouton dédié à cette tâche. Vous pouvez spécifier une valeur d'atténuation numérique en écran de réglage de voie

➔ Attenuator

PAL format

➔ SECAM format

Pan (Panoramique)

La direction depuis laquelle un son est entendu lorsqu'il est reproduit en stéréo (localisation). Se réfère également à la commande qui ajuste cette valeur (commande de panoramique ou panpot).

➔ Localization

Panning delay (Delay panoramique)

Un delay spécial dans lequel le son retardé continue à alterner entre gauche et droite. Cet effet ne peut être entendu que lorsqu'une connexion stéréo est utilisée. S'appelle également "delay alterné".

Panpot (Commande de panoramique)

➔ Pan

Parameter (Paramètre)

Un réglage qui peut être ajusté pour modifier le son ou le fonctionnement d'un appareil électronique ou d'un instrument de musique électronique. Un exemple d'utilisation serait "cet effet a trois paramètres : niveau, saturation et tonalité". Le réglage au niveau d'un paramètre est appelé sa "valeur".

Parametric equalizer (Egaliseur paramétrique)

Un type d'égaliseur qui divise le spectre de fréquences en multiples bandes et vous permet d'ajuster le niveau de chaque bande. Bien que les bandes de fréquences soient divisées plus grossièrement qu'avec un égaliseur graphique, vous pouvez faire des réglages détaillés quant à la largeur et à la fréquence centrale de chaque bande.

➔ Equalizer
➔ Graphic equalizer

Patchbay (Baie de connexion)

Une baie de connexion réunit les prises d'entrée/sortie d'un magnétophone ou d'un équipement en rack, le tout en un seul emplacement pour que les connexions puissent être aisément changées. Cela peut aider à réduire les complexités des connexions qui peuvent se produire quand un grand nombre d'appareils MIDI et d'appareils audio sont utilisés conjointement. Les connexions peuvent être aisément changées par connexion de câbles (cordons de patch) dans cette baie de connexion. Un type différent de Patch bay MIDI qui permet de dérouter le flux de messages MIDI ou de changer les connexions MIDI entre appareils. Certains appareils vous permettent de pré-programmer une configuration de connexions et de passer d'une configuration à l'autre. Ce système offre un écran de baie de connexion virtuelle qui vous permet de librement modifier la correspondance entre prises d'entrées et canaux d'entrée ainsi qu'entre sorties de bus et prises de sortie assignables.

Peaking type (Type à crêtes)

Un type de courbe de réponse d'égaliseur dans lequel le signal est amplifié ou atténué en forme de crêtes centrées sur la fréquence spécifiée. Dans ce système, les égaliseurs de voix pour les haut médium et bas médium sont de type à crêtes.

➔ Shelving type

Pedal sw, Pedal switch (Pédale commutateur)

Une pédale de type commutateur, telle que la DP-2 Roland, utilisée par exemple pour maintenir les notes jouées sur un clavier ou changer de mode d'enregistrement ou entrer et sortir du mode d'enregistrement dans un magnétophone.

➔ Foot sw

PFL (Ecoute pre-fader)

Une abréviation pour Pre Fader Listen. Une fonction solo qui vous permet d'écouter le signal avant le passage par le fader et le panoramique de voie. Dans ce système, vous pouvez écouter en solo le signal avant passage par l'égaliseur.

Phantom power (Alimentation phantom)

Une alimentation CC 6–48 V fournie par une table de mixage via les câbles audio pour un microphone à condensateur ou une boîtier de direct. Dans ce système, les entrées analogiques avec connecteurs XLR fournissent une alimentation phantom (48 V). Si cette tension est appliquée à des appareils qui ne nécessitent pas des alimentations phantom (tels que des microphones dynamiques ou des unités de reproduction audio), des mauvais fonctionnements ou autres problèmes peuvent se produire, aussi l'alimentation phantom pourrait-elle être coupée quand elle n'est pas nécessaire).

➔ Condenser microphone
➔ Direct box
➔ Dynamic microphone

Phase

Dans un signal à modulation cyclique tel qu'un signal audio, la relation temporelle exprimée par division de chaque cycle en 360° est appelée la phase. Le décalage ou l'inversion (180°) de la phase produite par un circuit analogique etc peut interférer avec la reproduction fidèle du son. Dans ce système, le réglage de phase de chaque canal d'entrée vous permet d'inverser volontairement la phase pour corriger de tels problèmes.

Phase delay (Retard de phase)

Un retard spécial fourni pour chaque canal d'entrée de ce système dans le but de compenser les décalages de phase. Sert à corriger les différences de phase produites par les retards lorsque plusieurs micros sont utilisés pour capter une même source sonore. Par exemple, si deux micros placés à des distances différentes de la source sonore sont utilisés pour enregistrer celle-ci, le son capté par le micro le plus éloigné sera retardé de 3 millisecondes pour chaque mètre de distance. Si ces sonorités sont mixées telles quelles, la différence de phase due au temps de retard entraînera des problèmes tels que l'annulation de certaines parties du spectre fréquenciel. Dans de tels cas, le problème peut être évité par ajout d'un retard équivalent à l'entrée recevant le signal du micro le plus proche de la source sonore. Comme le retard de phase est utilisé dans ce but, seul le son retardé est utilisé (sans mélange avec le son d'origine).

➔ Phase

Phaser

Un effet qui mélange un son à la phase cycliquement décalée avec le son d'origine pour produire une sensation de rotation, d'espace ou de profondeur. Cela donne une modulation "soufflante" caractéristique.

Pink noise (Bruit rose)

Bruit qui contient une quantité égale d'énergie dans chaque octave du spectre fréquentiel. Dans ce système, l'oscillateur interne peut servir à générer du bruit rose dans la bande audio. Dans les applications de sonorisation, le bruit rose peut être produit par les enceintes principales, capté par un micro et envoyé à l'analyseur pour accomplir une analyse détaillée des caractéristiques acoustiques de la pièce.

➔ Oscillator
➔ SR
➔ Analyzer

Pitch shifter (Transpositeur)

Un effet qui permet la libre modification de la hauteur du signal entrant. Le signal transposé peut être mélangé avec le signal d'origine pour produire une modulation ou peut être utilisé pour corriger une voix trop basse ou trop haute.

Post-fader (Après fader)

Ce réfère à un signal passé au travers du fader de voie. Le niveau de volume d'un signal envoyé après le fader sera affecté par le fader de voie.

➔ Pre-EQ
➔ Pre-fader

Post-production

Le processus d'utilisation d'équipements d'édition sophistiqués pour ajouter des éléments audio et vidéo préalablement enregistrés sur un magnétoscope ou sur film, pour produire une vidéo ou un film complet avec à la fois son et image.

Power supply, Power source (Alimentation)

Quelque chose qui produit la puissance électrique nécessaire au fonctionnement d'une unité. Pour ce système : une prise secteur.

Power switch (Commutateur d'alimentation)

Le commutateur qui met en marche un appareil. Dans ce système, le commutateur d'alimentation de la console est situé en face arrière, et le commutateur d'alimentation du processeur est lui situé en face avant. Chacun est appelé POWER.

Preamp (Pré-ampli)

Un amplificateur qui rehausse le signal à un niveau approprié à l'étage initial des circuits (section entrée). Dans ce système, cela se réfère à l'ampli analogique qui amplifie le signal en section d'entrée du processeur. Le signal qui est produit par la prise d'insertion du processeur est passé au travers de ce pré-ampli.

Pre-EQ (Avant égalisation)

Se réfère au signal d'une voie immédiatement après le passage au travers de l'atténuateur et du commutateur de phase et avant passage par l'égaliseur; Vous pouvez sélectionner le signal Pre-EQ lorsque vous désirez extraire ou écouter le signal avant qu'il ne soit traité par le retard de voie ou l'égaliseur.

➔ Pre-fader
➔ Post-fader

Pre-fader (Avant fader)

Se réfère au signal d'une voie immédiatement après passage au travers du delay et de l'égaliseur et avant passage par le fader de voie. Vous pouvez sélectionner le signal pre-fader lorsque vous désirez extraire ou écouter le signal sans qu'il soit affecté par le fader de voie.

➔ Pre-EQ
➔ Post-fader

Pre-fader listen (Ecoute avant fader)

➔ PFL

Processor (Processeur)

Dans ce système, le processeur est l'unité de mixage en rack (VM-7100 ou VM-7200). Jusqu'à deux processeurs peuvent être utilisés dans un seul système.

➔ Console

Program change (Changement de programme)

Un message MIDI qui sert à sélectionner des patches, Scenes, etc. Normalement, ce message permet la sélection de 128 possibilités différentes (sons, etc.). Sur des appareils autorisant plus de possibilités, les messages de sélection de banque (changement de commande) sont utilisés en conjonction avec les messages de changement de programme pour étendre le nombre de possibilités au-delà de 128. Ce système utilisent les messages de changement de programme pour commuter les numéros de Scene ou de points de localisation.

Project (Projet)

Un rassemblement de tous les réglages (incluant données de Scene et d'Automix) pour ce système, à l'exclusion des bibliothèques. En rappelant un projet, vous pouvez reproduire tous les réglages à un point donné (*). La console peut mémoriser un projet, une carte mémoire pouvant en mémoriser entre 1 et 128, selon ses capacités.

* *Le niveau de sortie (LINE OUT LEVEL), de sortie casque (PHONES LEVEL), et de micro (MIC LEVEL) sont des volumes analogiques et ne peuvent être stockés ni reproduits.*

Punch-in, Punch-out (Début/Fin d'insertion)

L'enregistrement par insertion Punch-in/out est une procédure par laquelle une portion spécifique de piste (entre deux instants déterminés) peut être ré-enregistrée. Punch-in correspond au début de l'enregistrement (c'est-à-dire à la commutation instantanée de la reproduction à l'enregistrement) et Punch-out (commutation instantanée du mode d'enregistrement au mode de reproduction). Un bouton ou une pédale commutateur peut servir à déclencher les points de Punch-in/out manuellement, ou bien cela peut se faire automatiquement à des emplacements préalablement spécifiés (Auto).

Q (Réglage de bande Q d'égaliseur)

Un coefficient qui détermine la largeur de bande d'un égaliseur de type à crêtes. Monter la valeur Q permet aux niveaux d'être atténués ou amplifiés sur une bande de fréquences plus étroites, pour plus de précision.

➔ Shelving type

R-BUS

Une caractéristique de communication numérique développée par Roland pour permettre aux données audio et de commande d'être échangées entre appareils. Des signaux audio multi-canaux, mots d'horloge (word clock), données de fonctionnement compatibles MIDI et signaux de synchronisation peuvent être échangés. Un simple connecteur R-BUS permet le transfert bidirectionnel simultanée de 8 voies de données audio-numériques. Le connecteur est du type 5 broches D-sub et utilise un câble spécial pour les connexions.

CAUTION: il ne DOIT PAS être connecté un autre type de port utilisant des connecteurs similaires !

En installant un VM-24E (carte d'extension d'entrée/sortie : vendue séparément) dans le processeur de ce système, 3 connecteurs R-BUS peuvent être ajoutés à cette unité. Cela permet un total de 24 voies d'entrées/sorties numériques. De plus, le boîtier d'interface DIF-AT (pour ADAT/TASCAM: vendu séparément) peut servir à la connexion numérique avec des magnétophones multipistes numériques du commerce, etc.

➔ Word clock

➔ MIDI

➔ RMDB2

Realtime modify filter (Filtre de modification en temps réel)

Un filtre qui produit un timbre caractéristique par ajout de composantes haute fréquence à un son basse fidélité.

Redo (Refaire)

Après avoir utilisé la fonction d'annulation (Undo) pour annuler un réglage ou une procédure, vous pouvez utiliser Redo pour retrouver les réglages qui étaient actifs avant que vous n'utilisiez la fonction d'annulation – en d'autres termes, Redo permet d'annuler l'annulation. Ce système offre une fonction [UNDO/REDO] qui ne s'applique qu'aux fonctions Automix.

Region set (Détermination de zone)

La zone d'Automix à laquelle l'édition s'appliquera. Avant d'exécuter les procédures telles que Copy, Move, Erase, Cut, Gradation, ou Expander, vous devez d'abord spécifier la zone concernée.

Relative recording (Enregistrement relatif)

Une méthode d'enregistrement d'Automix, dans laquelle les changements relatifs tels que des légères augmentations/diminutions peuvent s'appliquer à des données d'Automix préalablement enregistrées.

Resolution, Timebase (Résolution, base de temps)

Un terme utilisé pour indiquer l'intervalle de temps minimum séparant des événements successivement enregistrés dans un séquenceur, etc. Normalement, la base de temps est indiquée en nombres de coups d'horloge (unité minimale) par noire. Par exemple, si la base de temps est 96, l'intervalle minimal enregistrable est d'1/96ème de noire (c'est-à-dire 1/384ème de ronde). Pour la fonction Automix de ce système, la résolution de donnée est fixée à 1/1000ème de seconde. Cela n'a pas de relation avec le tempo du morceau.

Resonance (Résonance)

Quand le paramètre résonance d'un filtre est monté, une crête est produite à l'emplacement de la fréquence de coupure, donnant un caractère particulier au son.

Return level (Niveau de retour)

Quand un effet est connecté à un boucle d'envoi/retour (Send/Return), le niveau de retour est la quantité de signal qui est prise en sortie d'effet. A l'inverse, le niveau d'envoi (Send Level) est la quantité de signal envoyée à l'entrée de l'effet.

Reverb (Réverbération)

Un effet qui simule la réverbération d'une pièce ou d'un hall. Il peut ajouter de la profondeur et de l'espace au son.

RMDB2

Un autre nom pour le R-BUS. Une abréviation de Roland Multipurpose Digital Bus 2. Certains produits précédents qui utilisaient le R-BUS identifiaient seulement le connecteur comme "RMDB2", mais la procédure est essentiellement identique à celle employée par les connecteurs identifiés "R-BUS". RMDB2 (R-BUS) n'est pas compatible avec l'ancien RMDB (utilisé pour connecter le Roland DM-800 et le DIF-800).

➔ R-BUS

Rotary (Effet rotatif)

Un effet qui simule une enceinte rotative. Une enceinte rotative est une cabine dans laquelle tourne un haut-parleur, une trompe ou un autre composant pour ajouter une modulation caractéristique au son (produite par effet Doppler). Cet effet est fréquemment utilisé avec les orgues électriques.

RSS

Une abréviation pour Roland Sound Space, qui est technologie propriétaire de Roland permettant à une source sonore d'être positionnée en différents points dans l'espace tridimensionnel, en n'utilisant pourtant qu'un système stéréo conventionnel. Les sources sonores peuvent être placées non seulement devant ou sur les côtés de l'auditeur, mais également au-dessus ou au-dessous, derrière, loin ou proche de lui.

Sample rate (Fréquence d'échantillonnage)

Une valeur qui indique le nombre de fois par seconde où le signal analogique est numérisé lors de la conversion d'un signal audio analogique (ou autre signal analogique) en signal audio numérique. Dans le cadre du traitement audio, la fréquence d'échantillonnage est donnée en unités de kHz. Par exemple, une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz signifie que le son est numérisé 32000 fois chaque seconde, et qu'une valeur numérique est transférée entre les appareils à chacun des intervalles. (Dans le cas d'un magnétophone, les valeurs sont écrites en mémoire, ou sur bande ou sur disque.) La fréquence d'échantillonnage pour les signaux d'entrée/sortie de ce système peut être commutée entre 48 kHz, 44.1 kHz ou 32 kHz pour correspondre à tout équipement connecté numériquement.
En général, une plus haute fréquence d'échantillonnage entraîne une meilleure réponse en fréquence et assure une reproduction plus fidèle du son d'origine. D'un autre côté, une fréquence d'échantillonnage plus faible permet une plus longue durée d'enregistrement/reproduction pour une même capacité mémoire (longueur de bande ou taille de disque).

Save (Sauvegarde)

Le processus de stockage de données sur certaines formes de supports de stockage. Pour cette table de mixage, les réglages d'effet, d'égalisation de voie ou de retard de voie peuvent être sauvegardés dans une bibliothèque pour ces réglages puissent être reproduits à tout moment, même après leur modification. Save se réfère également à l'enregistrement de nouveaux réglages dans un modèle de routage simplifié (EZ Routing).

➔ Library
➔ Memory card
➔ Temporary area
➔ Store

Scene

Donnée qui mémorise ou conserve les réglages en cours du mixeur. Le contenu d'une Scene peut être aisément rappelé à tout moment. Ce système autorise le stockage de jusqu'à 80 Scenes pour chaque projet. Les Scenes représentent une méthode pratique pour comparer différentes balances de mixage.

SECAM format, PAL format (Formats SECAM et PAL)

Formats de télévision couleur utilisés en Europe etc. Les bandes enregistrées au format SECAM ou PAL ne peuvent être reproduites sur un magnétoscope au format NTSC.

➔ NTSC format

Send/return (Envoi/retour)

Le trajet par lequel les signaux sont envoyés d'une table de mixage à des effets internes ou externes, et le son produit par l'unité externe est renvoyé à la table de mixage, est globalement appelé boucle d'envoi/retour ou "Send/Return". Si vous utilisez un effet en connexion envoi/retour, le son d'effet sera combiné avec le son d'origine. En général, des effets tels que reverb, delay et chorus sont utilisés en connexion en boucle envoi/retour.

➔ Insertion effect

Send level (Niveau d'envoi)

Quand un effet est utilisé en boucle envoi/retour, le niveau d'envoi ou Send Level est le paramètre qui détermine la quantité de signal envoyée à l'entrée de l'effet, etc. Par opposition, le niveau de retour "Return level" est le paramètre qui détermine la quantité de signal sortant de l'effet réellement utilisée.

SFX (Effets spéciaux)

Généralement, une abréviation pour effets spéciaux ou effets sonores.

Shelving type (Type à plateau)

Un type de courbe de réponse en fréquences produite par un égaliseur, par laquelle la totalité du spectre fréquenciel au-dessus (ou au-dessous) d'une fréquence spécifique est amplifié ou atténué. Ce type est communément utilisé pour les commandes d'aigu ou de grave trouvées dans un système stéréo conventionnel.

➔ Peaking type

Sine wave (Onde sinusoïdale)

Une forme d'onde sinusoïdale. C'est la forme d'onde la plus simple qui ne contient qu'une fréquence spécifique sans aucun autre composant fréquenciel. Dans ce système, l'oscillateur interne peut générer une onde sinusoïdale à la fréquence désirée dans la plage 20 Hz–20 kHz.

SIP

➔ In place

Slate

Une fonction qui envoie temporairement le signal d'un micro monté sur la console de mixage à tous les bus (spécifiés) pour qu'un commentaire ou une remarque puisse être enregistré sur la bande ou autre support du magnétophone. Cette fonction est associée à l'intercommunication (Talkback) qui existe également dans ce système.

➔ Talkback

Slave (Esclave)

Lorsque plusieurs appareils (séquenceurs, boîtes à rythmes, enregistreurs, tables de mixage avec fonction Automix, équipements vidéo, etc.) sont utilisés en synchronisation, un appareil, le maître ou Master transmet les données de tempo ou de temps, et les autres appareils (esclaves ou Slaves) reçoivent ces données et y sont asservis.

Slope (Pente de filtre)

L'attribut d'un filtre indiquant le nombre de dB dont change le niveau d'un signal lorsqu'on s'éloigne d'une octave de la fréquence de coupure (c'est-à-dire à la moitié ou au double de la fréquence). Par exemple, un filtre -24 dB/octave donne une atténuation plus brutale près de la fréquence de coupure qu'un filtre -6 dB/octave.

SmartMedia

Un type de carte mémoire utilisé par ce système. C'est un format de petites cartes mémoire flash, qui peut contenir plusieurs méga-octets

de données dans un support mesurant 45 mm x37 mm. Les données peuvent être récrites répétitivement, et aucune pile n'est nécessaire au maintien des données. Principalement utilisées comme support de stockage pour les appareils photo numériques.

* *SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corporation.*

➔ Flash memory
➔ Memory card

SMPTE time code

Un format de signal défini par la Society of Motion Picture and Television Engineers (USA) dans le but de synchroniser plusieurs appareils vidéo/audio. La localisation dans le temps est exprimée sous forme "heures:minutes: secondes:images" et est largement utilisée par les équipements professionnels pour gérer les valeurs de temps absolu. "SMPTE" est souvent utilisé pour indiquer le code temps lui-même (par exemple, données SMPTE).

Solo

Une fonction qui vous permet de choisir une voie et de n'écouter que le son produit par celle-ci. Dans cette table de mixage, plusieurs voies peuvent ainsi être mises en solo simultanément.

Sound modeling (Modélisation sonore)

Une technologie qui simule la structure ou le matériau, etc, d'un objet existant réellement par le biais d'autres méthodes. Ce système utilise la technologie propriétaire de Roland nommée Composite Object Sound Modeling (COSM).

➔ COSM

Source

Un signal audio qui est enregistré, reproduit ou mixé.

S/PDIF

L'abréviation pour Sony/Philips Digital Interface Format. Un protocole de transmission haute vitesse pour les données audio-numériques sur deux canaux, défini par les caractéristiques de l'AES/EBU en matière d'équipement grand public. Dans ce système, des connecteurs S/PDIF sont fournis pour "CONTROL ROOM DIGITAL" de la console et pour "DIGITAL (S/PDIF)" situé en face arrière du processeur. Ces connexions permettent des liaisons numériques vers des enregistreurs DAT ou équipement CD/MD grand public.

➔ Coaxial
➔ Optical

Speaker modeling (Modélisation d'enceinte)

Une fonction par laquelle il est possible de simuler grâce à un traitement numérique du signal les changements de tonalité produits lorsqu'un son est diffusé au travers d'un type d'enceinte spécifique. Cela rend possible la reproduction de son telle qu'entendue au travers de différentes marques d'enceintes ou depuis un téléviseur, alors que vous n'utilisez qu'un seul type d'enceintes de contrôles. Le processus de contrôle du mixage final au travers de différentes enceintes de contrôle peut maintenant être accompli maintenant à l'aide d'une seule paire d'enceintes. Ce système utilise la technologie propriétaire de Roland nommée Composite Object Sound Modeling (COSM).

➔ COSM

Speaker simulator (Simulateur d'enceinte)

La portion de l'algorithme simulateur d'ampli guitare qui simule la résonance de l'enceinte acoustique. Vous pouvez spécifier le type d'enceinte, le diamètre et le nombre de haut-parleurs, le micro qui capte le son des haut-parleurs, etc. 12 types d'enceintes pour guitare peuvent être simulés. Ce système dispose également d'un algorithme "Speaker Modeling" qui simule différentes enceintes de contrôle, ce qui est une fonction différente, à ne pas confondre avec le "Speaker simulator".

Spectrum analyzer (Analyseur de spectre)

Un appareil qui divise le spectre fréquenciel en bandes étroites, et affiche un niveau pour chaque bande, afin d'analyser la distribution des fréquences. Ce système dispose d'un analyseur de spectre intégré commutable en 31, 15 ou 10 bandes.

SR

Une abréviation pour Sound Reinforcement (sonorisation). L'activité ou le système par lequel des voix ou sonorités instrumentales dans un concert, un club ou théâtre sont captées par un micro ou directement en ligne, mélangées, ajustées, amplifiées et envoyées à un système d'enceintes avec la balance et le volume désirés. Ce terme est souvent utilisé au sens plus restrictif décrit ci-dessus, par opposition à PA (Public Address) qui est plus largement utilisé pour désigner une simple amplification.

Status (Statut)

Dans ce système, se réfère au statut (On/Off, etc) des quatre éléments suivants d'un canal d'entrée.
Mute: si son statut est sur On, le signal de la voie sera coupé.
Solo: si son statut est sur On, seul le son de cette voie sera entendu.
Audio: commute le statut de la piste correspondant sur l'appareil d'enregistrement externe (enregistrement, reproduction, etc).
Automix: détermine si les mouvements de faders sont enregistrés ou non.
Les statuts peuvent être commutés à l'aide des boutons STATUS situés au-dessus des faders. Pour sélectionner un élément, pressez les boutons CH STATUS **MODE** [MUTE][SOLO][AUDIO][AUTO-MIX].

Stereo link (Liaison stéréo)

➔ Channel link

Store (Stockage)

La procédure de préservation du statut actuel ou des données Automix en tant que projet sur une carte mémoire. Si, lors du stockage, vous spécifiez un projet qui contient déjà des données, les données existantes seront effacées et remplacées. Dans ce système "Save" se réfère à la procédure de mémorisation du statut actuel dans un modèle de routage simplifié ou dans une bibliothèque et "Store" au maniement d'un projet dans sa totalité. Dans ce système, le contenu de l'aire temporaire est maintenu par une pile interne, aussi, les conditions de réglage les plus récentes ne seront-elles pas perdues même après extinction. Toutefois, les données Automix sont une exception et seront perdues à l'extinction de l'appareil. Pour cette raison, vous devez veiller à préserver (Store) les données d'AUTOMIX dans un projet sur carte mémoire.

➔ Temporary area
➔ Project
➔ Save

Sub frame (Trame)

1/100ème d'image. Une image ou Frame est la plus petite unité utilisée par le MTC (MIDI Time Code) pour indiquer le temps actuel.

➔ Frame

Surround

Une méthode pour améliorer la reproduction en ajoutant profondeur et espace qui ne peuvent être obtenus par une reproduction stéréo à deux canaux uniquement. En sonorisation de film ou de cinéma, il est habituel d'utiliser entre 4 et 6 voies d'enceintes. Ce système supporte de telles applications et vous permet de choisir parmi trois types d'emplacements d'enceintes : 2

avant + 2 arrière, 3 avant + 1 arrière, ou 3 avant + 2 arrière + 1 sub-woofer (caisson de graves).

Sync, Synchronization (Synchronisation)

Ces termes se réfèrent à la liaison de la progression temporelle de plusieurs enregistreurs, séquenceurs, appareils vidéo ou boîtes à rythmes. Un des appareils doit être réglé pour être le maître (Master) et transmettra les données de synchronisation. Les autres appareils (esclaves ou Slaves) recevront ces données et aligneront leur propre temps en conséquence.

➔ SMPTE time code
➔ MIDI time code
➔ MIDI clock

Sync mode (Mode de synchronisation)

Un réglage qui permet le fonctionnement d'Automix en synchronisation avec un appareil externe. Vous pouvez choisir parmi les 5 réglages suivants
INT : Automix fonctionne en se basant sur le time code généré en interne.
MTC : Automix fonctionne en se basant sur les messages MTC (MIDI Time Code) reçus d'un appareil MIDI externe via MIDI IN
MULTI 1-8 : Automix fonctionne en se basant sur les signaux de time code transmis par un appareil externe, tel qu'un magnétophone multipiste numérique, et reçus du côté MULTI IN/MULTI OUT 1-8 situé en face arrière du processeur.
MULTI 9-16 : le même que ci-dessus mais utilisant le time code reçu du connecteur MULTI IN/MULTI OUT 9-16.
MULTI 17-24 : le même que ci-dessus mais utilisant le time code reçu du connecteur MULTI IN/MULTI OUT 17-24.

Talkback (Intercommunication)

Une fonction qui permet à une personne située à la console de mixage de parler dans un micro monté sur la console pour communiquer via les enceintes de contrôle avec les musiciens ou l'équipe présente sur scène ou dans le studio.

Tape Echo (Echo à bande)

Un appareil qui utilise une bande sans fin (en boucle), une simple tête d'enregistrement et de multiples têtes de lecture pour produire un écho déterminé par la distance entre la tête d'enregistrement et les têtes de reproduction. Dans ce système, un algorithme d'effet du même nom est fourni pour précisément simuler ce fonctionnement.

TASCAM

La marque audio pro de Teac Corporation. Les enregistreurs multipistes numériques TASCAM peuvent être numériquement connectés à ce système via le VM-24E et DIF-AT (vendus séparément).

* *TASCAM est une marque déposée de Teac Corporation.*

TDIF

Un protocole de transmission développé par Teac Corporation pour les données audio-numériques multi-canaux. Ce connecteur se trouve sur les enregistreurs multipistes numériques TEAC, etc. En installant le VM-24E (carte d'extension d'entrée/sortie) dans le processeur de ce système, vous pouvez utiliser les connexions numériques multi-canaux bidirectionnelles et une commande à distance avec un connecteur TDIF via DIF-AT (vendu séparément).

Template (Modèle)

Un canevas ou modèle. Dans ce système, c'est le nom d'une fonction comprise dans le routage simplifié (EZ Routing) qui permet à une configuration pré-spécifiée de connexions internes d'être sélectionnée dans une liste et rappelée instantanément.

Temporary area (Aire temporaire)

Se réfère à l'aire de mémoire interne dans laquelle les réglages sauvegardés dans une unité de stockage externe ou en aire de stockage interne sont appelés temporairement et utilisés pour le fonctionnement ou l'édition. Dans ce système l'aire temporaire est conservée grâce à une pile au lithium, même après extinction. Cela signifie que même si vous débranchez votre système, celui-ci peut être rallumé et retrouver le même statut que précédemment. Tous les réglages de l'aire temporaire peuvent être sauvegardés ensemble sur une carte mémoire sous forme d'un projet.

Timing clock (Horloge)

Un message MIDI en temps réel (F8h) qui dicte le tempo d'une interprétation. Egalement appelé "horloge MIDI". Ce système peut transmettre ce message quand le paramètre MIDI SYNC Tx SW de l'écran SYSTEM "SYNC/CLOCK" est réglé sur "MIDI CLOCK". Ce message n'est pas reçu par ce système.

➔ MIDI clock

Track (Piste)

Les enregistreurs multipistes, enregistreurs à disque dur et séquenceurs etc. ont de multiples pistes (Tracks) sur lesquelles les parties qui constituent un morceau peuvent être indépendamment enregistrées et gérées. Chaque piste peut enregistrer et reproduire de l'audio (ou des données de jeu dans le cas d'un séquenceur) MIDI, défilant avec le temps. Le nombre de pistes est analogue au nombre de files sur une autoroute. Par exemple, un magnétophone à bande multipiste 8 pistes peut simultanément reproduire 8 sources monophoniques.

TRS type (jack symétrique)

Un type spécial de fiche jack 6,35 mm ayant trois contacts. Largement connue par son utilisation comme fiche de casques stéréo. Dans ce système (et de nombreuses autres tables de mixage), de telles prises sont utilisées pour des connexions symétriques et servent également de prises d'insertion pour le processeur.

➔ Balanced connection
➔ Insertion jack

TS type (Jack asymétrique)

Par opposition aux fiches jack stéréo (TRS), c'est une fiche n'ayant que deux contacts. Largement utilisée dans les câbles d'instrument blindés.

Unbalanced connection (Connexion asymétrique)

Une méthode de transmission d'un signal utilisant deux conducteurs électriques (un câble blindé constitué d'un câble pour la transmission et d'un autre tressé autour pour le blindage). Largement utilisé dans les instruments électriques et appareils audio grand public.

➔ Balanced connection

Undo (Annulation)

Une fonction qui permet d'annuler une procédure accomplie par erreur, de retourner au statut actif avant que cette procédure ne soit accomplie. Redo (refaire) est une fonction qui "annule l'annulation". Ce système dispose d'une fonction [UNDO/REDO] qui ne s'applique qu'aux fonctions Automix.

Value (Valeur)

Le réglage d'un paramètre.

➔ Parameter

Velocity (message MIDI : dynamique)

Donnée MIDI qui est incluse dans un message d'enfoncement de

touche (Note On) pour spécifier la force de jeu de la note.

View (Visualisation)

Un écran qui vous permet de contrôler visuellement les données d'Automix. C'est également l'écran de base utilisé pour éditer l'Automix.

Virtual patchbay (Baie de connexion virtuelle)

Une fonction qui permet le libre changement à l'écran des connexions internes entre prises d'entrée et sorties de voie. Cela signifie que le processus accompli à l'aide d'un Patchbay externe pour une table de mixage analogique peut ici être accompli en interne. Les réglages peuvent également être mémorisés et rappelés.

VM-24C

Un kit optionnel (vendu séparément) qui permet d'utiliser le connecteur CASCADE du processeur (VM-7100, VM-7200). Cela permet à une seule console de piloter deux processeurs.

VM-24E

Une carte d'extension d'entrées/sorties (vendue séparément) pour le processeur de ce système. Quand elle est installée, 3 connecteurs R-BUS sont ajoutés, autorisant l'entrée et la sortie numériques de signaux audio multi-canaux.

➔ R-BUS

VM link (Liaison VM)

La connexion entre la console et le processeur de ce système. Est constituée d'une paire de câbles audio-numériques AES/EBU (connecteur XLR 3 broches).

Vocal Canceler (Suppresseur de voix)

Un effet qui élimine le(s) sons(s) situé(s) au centre d'une source stéréo, en général la voix ou la basse.

Vocoder

Un effet qui modifie le timbre d'un instrument pour le rendre similaire à une voix humaine, en se basant sur ce que produit un interprète dans un micro tout en jouant d'un instrument. L'effet vocoder détecte l'amplitude de chaque bande de fréquences de la voix, afin d'identifier les formants. Le son instrumental est également divisé en petites bandes de fréquences et les formants extraits du signal vocal sont appliqués pour piloter le niveau de chaque bande de fréquences. Cela produit l'impression que l'instrument chante ou parle avec une voix humaine. Dans l'algorithme d'effet de ce système, le canal droit est utilisé pour recevoir la voix humaine et le canal gauche pour le son instrumental.

➔ Formant

VS8F-2

Une carte optionnelle (vendue séparément) qui augmente les effets internes. Chaque carte permet l'emploi deux effets stéréo (ou pour certains algorithmes, un seul effet) pouvant être utilisés. Jusqu'à 3 cartes peuvent être insérées dans un seul processeur (VM-7100, VM-7200).

➔ Algorithm

XLR connector (Prise XLR)

Le nom générique pour les connecteurs de la série XLR développée par Cannon Electric Corporation (USA) et les connecteurs compatibles fabriqués par d'autres sociétés. Egalement appelés connecteurs Cannon. Dans ce système, les connecteurs XLR 3 broches servent aux entrées micro, à la prise de télécommande VM, aux sorties assignables 1 et 2 et aux sorties principales (Main).

White noise (Bruit blanc)

Bruit qui contient une quantité d'énergie équivalente pour toutes les fréquences. Dans ce système, l'oscillateur interne peut servir à générer du bruit blanc sur toute la largeur de la bande audio. Ce que l'on note dans un analyseur de spectre et ce que l'on ressent est que le niveau semble monter lorsque vous allez vers les hautes fréquences.

➔ Spectrum analyzer

Word clock (Mot d'horloge)

Le signal d'horloge qui sert de base à la fréquence d'échantillonnage et au traitement numérique du signal accompli à l'intérieur d'appareils tels qu'un enregistreur multipiste numérique, une table de mixage numérique ou un enregistreur DAT. Quand des signaux audio sont échangés numériquement entre plusieurs appareils, un appareil est désigné pour fournir le mot d'horloge à tous les autres appareils (les appareils récepteurs doivent être réglés pour fonctionner avec le mot d'horloge fourni ainsi en externe). Si cette transmission et la réception ne se passent pas correctement, des disparitions de bruit peuvent être notées dans le son. Le processeur de ce système dispose d'un connecteur WORD CLOCK dédié pour permettre la connexion à des équipements professionnels ou des connexions complexes avec 3 appareils ou plus. Un signal d'horloge correspondant est également envoyé et reçu via le connecteur audio-numérique S/PDIF et le connecteur R-BUS etc.

➔ R-BUS

➔ S/PDIF

Word length (Résolution)

Le nombre de bits de donnée utilisés en traitement numérique. Ce nombre indique le nombre de paliers utilisés pour décrire un niveau à un moment donné. Par exemple 16 bits permettent d'écrire 65536 niveaux, et 20 bits 1048579 niveaux, etc. Quand ce système échange des signaux audio-numériques avec d'autres appareils, la résolution d'entrée et sortie est fixée pour chaque appareil. Lorsque la fonction de diffusion (dither) est utilisée, le réglage de résolution doit être changé en fonction de l'appareil connecté.

➔ Dither

Write (Ecriture)

Action de copier les réglages dans l'aire mémoire ou sur une carte mémoire pour qu'ils ne soient pas perdus à l'extinction du système. Dans ce système, le vocable utilisé est "store" (le terme Save sert à l'enregistrement d'un modèle de routage simplifié (EZ Routing) et lors de la sauvegarde dans une bibliothèque.

➔ Store

➔ Save

➔ Library

Zero return (Retour à zéro)

Pour ramener le temps à "00h00m00s00".

Liste des paramètres

■ PROJECT [PROJECT]

CURRENT PROJECT

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
NAME	(12 caractères)
COMMENT	(32 aractères)
PROTECT	**OFF**, ON
TYPE	**TYPE 1**, TYPE 2

■ SYSTEM [SHIFT] + [PROJECT]

DIGITAL I/O [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR DOWN] → [F1]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
DIGITAL IN	A(COAXIAL), **B(XLR)**
DIGITAL OUT MODE	**TYPE 1**, TYPE 2
DIGITAL OUT COPY PROTECT	OFF, **ON**
WORD CLOCK SOURCE	**INTERNAL**, MULTI 1-8, MULTI 9-16, MULTI 17-24, CASCADE, WORD CLOCK IN, DIGITAL IN
WORD CLOCK IN TERMINATER SW	OFF, **ON**
INTERNAL AMPLING RATE	**48kHz**, 44.1kHz, 32kHz

DITHER [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR DOWN] → [F2]

(MULTI OUT 1–24)	
DITHER SW/WORD LENGTH	**OFF**, 16–24
SWITCH	OFF, ON

SYNC/MMC [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR DOWN] → [F3]

SYNC MODE	**INT**, EXT
SYNC EXT SOURCE	**MTC**, MULTI 1-8, MULTI 9-16, MULTI 17-24
MIDI SYNC Tx SW	OFF, **MTC**, MIDI CLOCK
SYNC OFFSET	**00:00:00:00**–23:59:59:29
ERROR LEVEL	0–**5**–10
FRAME TYPE	24, 25, 29D, 29ND, **30**
MMC CONTROL SW	OFF, **ON**
MMC CONTROL MODE	**INTERNAL**, MIDI, MULTI 1-8, MULTI 9-16, MULTI 17-24

MIDI [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR DOWN] → [F4]

PROGRAM CHANGE SW	**OFF**, ON
Tx PARAM	**OFF**, ON
Rx PARAM	**OFF**, ON
DEVICE ID CONSOLE	1–**17**–32
DEVICE ID PROCESSOR MASTER	1–**17**–32
DEVICE ID PROCESSOR SLAVE	1–**18**–32
MIDI THRU SW CONSOLE	**OUT**, THRU
MIDI THRU SW PROCESSOR	**OUT**, THRU
LEVEL METER SW CONSOLE	OFF, **ON**
LEVEL METER SW PROCESSOR MASTER	OFF, **ON**
LEVEL METER SW PROCESSOR SLAVE	OFF, **ON**

TEMPO/METRONOME [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR DOWN] → [F5]

TEMPO	25.0–**120.0**–250.0
BEAT	1/1–16/1, 1/2–16/2, 1/4–**4/4**–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16
MIDI METRONOME MODE	**OFF**, REC ONLY, REC&PLAY, ALWAYS
MIDI METRONOME NORMAL NOTE	C -1–**C#2**–G 9
MIDI METRONOME NORMAL VELO	1–**60**–127
MIDI METRONOME ACCENT NOTE	C -1–**C#2**–G 9
MIDI METRONOME VELO	1–**100**–127
MIDI METRONOME MIDI CH	1–**10**–16

MEMORY CARD [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR DOWN] → [F6]

SYSTEM CONFIG [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR UP] → [F1]

CASCADE DELAY CORRECT SW	**OFF**, ON
CASCADE SW CUE	OFF, **ON**
CASCADE ATT CUE	-24dB–**0dB**
CASCADE SW MAIN	OFF, **ON**
CASCADE ATT MAIN	-24dB–**0dB**
CASCADE SW F-BUS 1–12	OFF, **ON**
CASCADE ATT F-BUS 1–12	-24dB–**0dB**
R-BUS1 CONNECTION	**ADAT**, DA-88
R-BUS2 CONNECTION	**ADAT**, DA-88
R-BUS3 CONNECTION	**ADAT**, DA-88
R-BUS1 DIF-AT CONTROL TARGET	**ADAT**, DA-88
R-BUS2 DIF-AT CONTROL TARGET	**ADAT**, DA-88
R-BUS3 DIF-AT CONTROL TARGET	**ADAT**, DA-88
FX BOARD SETTING A	**INPUT**, MULTI IN
FX BOARD SETTING B	**INPUT**, MULTI IN
FX BOARD SETTING C	**INPUT**, MULTI IN

SURROUND [SYSTEM] → [CURSOR UP] → [F2]

SURROUND CONTROL MASTER SW	**OFF**, ON
MIDI JOYSTICK CONTROL	OFF, **ON**
SURROUND PAN SLAVE	OFF, **ON**
SURROUND MODE SELECT	2+2, 3+1, **3+2+1**

FADER/BUTTON [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR UP] → [F3]

PAN CURVE TYPE	**CENTER-3dB**, CENTER 0dB
PREAMP GAIN ADJUST MODE	**NOISELESS**, CONTINUOUS
FADER MOTION DEMO	**OFF**, ON
SHIFT LOCK	**OFF**, LOCK
TALKBACK BUTTON TYPE	**MOMENTARY**, LATCH
EXT SW1 TYPE	**DP-2/FS-5U**, GPI
EXT SW1 FUNCTION	PLAY/STOP, PLAY/TO TOP, **PUNCH I/O(REC)**, NEXT SCENE, PREV SCENE, NEXT LOCATE, PREV LOCATE, TALKBACK/SLATE
EXT SW2 TYPE	**DP-2/FS-5U**, GPI
EXT SW2 FUNCTION	PLAY/STOP, PLAY/TO TOP, PUNCH I/O(REC), NEXT SCENE, PREV SCENE, NEXT LOCATE, **PREV LOCATE**, TALKBACK/SLATE
LED TYPE	**TYPE1**, TYPE2

DISPLAY [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR UP] → [F4]

TIME DISPLAY MODE	**TIMECODE**, MEASURE/BEAT
TIME DISPLAY OFFSET SW	WITHOUT OFFSET, **WITH OFFSET**

DATE [SHIFT] + [PROJECT] → [CURSOR UP] → [F5]

CLOCK ON DISPLAY SW	**OFF**, ON
DATE FORMAT	MM/DD/YYYY, DD/MM/YYYY, **YYYY/MM/DD**, MMM,DD,'YY, DD MMM 'YY

■ EZ ROUTING [EZ ROUTING]

TEMPLATE **[EZ ROUTING] → [F1]**

PATCHBAY **[EZ ROUTING] → [F2]**

■ STUDIO1/2 [SOURCE/STUDIO 2]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
SOURCE SELECT	NO SRC, IN 1/2–IN 23/24, FBUS 1/2–FBUS 11/12, MON L/R, **MAIN L/R**
LEVEL	0–**100**–127

MONITOR/PHONES (CONTROL ROOM)

EDIT **[SHIFT] + [SOURCE SELECT]**

DIM SW	**OFF**, ON
DIM LEVEL	0–**40**–127
MONO SW	**OFF**, ON
BAL	L63–**C**–R63
OUTPUT PRESET	A, B, C
PRESET A DIGITAL MASTER	0–**100**–127
PRESET A SEND SW PROCESSOR MONITOR OUT	OFF, **ON**
PRESET A SEND SW CONSOLE DIGITAL OUT	OFF, **ON**
PRESET A SEND SW CONSOLE LINE OUT	OFF, **ON**
PRESET B DIGITAL MASTER	0–**100**–127
PRESET B SEND SW PROCESSOR MONITOR OUT	OFF, **ON**
PRESET B SEND SW CONSOLE DIGITAL OUT	OFF, **ON**
PRESET B SEND SW CONSOLE LINE OUT	OFF, **ON**
PRESET C DIGITAL MASTER	0–**100**–127
PRESET C SEND SW PROCESSOR MONITOR OUT	OFF, **ON**
PRESET C SEND SW CONSOLE DIGITAL OUT	OFF, **ON**
PRESET C SEND SW CONSOLE LINE OUT	OFF, **ON**
MONITOR SOURCE	FLEX BUS 1–12, INPUT 15–24, CUE, MAIN
LINE OUT LEVEL	0–**KNOB**–10
PHONES LEVEL	0–**KNOB**–10

■ TALKBACK/ANALYZER MIC IN

EDIT **[SHIFT] + [TALKBACK/SLATE**

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
INPUT SELECT	**MIC 1**, MIC 2, MIC 2(48V ON)
MIC LEVEL	0–**KNOB**–10
MODE	**TALKBACK**, SLATE
TALKBACK SEND LEVEL	0–**100**–127
TALKBACK SEND SW MAIN	OFF, **ON**
TALKBACK SEND SW CUE	OFF, **ON**
TALKBACK SEND SW MULTI OUT 1–24	OFF, **ON**
TALKBACK SEND SW FLEX BUS 1–12	OFF, **ON**
SLATE SEND LEVEL	0–**100**–127
SLATE SEND SW MAIN	OFF, **ON**
SLATE SEND SW CUE	OFF, **ON**
SLATE SEND SW MULTI OUT 1–24	OFF, **ON**
SLATE SEND SW FLEX BUS 1–12	OFF, **ON**

■ LEVEL METER [LEVEL METER]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
SOURCE	**INPUT**, MULTI IN, FLEX BUS, MULTI OUT
POSITION	**PRE EQ**, PRE FADER, POST FADER
x1/2 SW	**OFF**, ON
OVER RANGE	**-0dB**– -24dB
PEAK HOLD	0–**3**–7, CONTINUE

■ ANALYZER/OSC/GEN [ANALYZER/OSC/GEN]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
ANALYZER SW	PAUSE, **RUN**
ANALYZER LEVEL	-64dB–**0dB**– +63dB
ANALYZER SOURCE	INPUT 1–24, FBUS 1–12, **MAIN L**, MAIN R, CUE L, CUE R, MON L, MON R
ANALYZER PEAK HOLD	OFF, **ON**
ANALYZER AVERAGING SW	**OFF**, ON
ANALYZER AVERAGING TIMES	**1**–128
ANALYZER AVERAGING TYPE	NORM, **EXP**
ANALYZER CURVE ADJUST	**OFF**, DR-20
FX UNIT FOR ANALYZER	DISABLE, **1/2**, 3/4, 5/6, 7/8
GEN/OSC SW	**OFF**, ON
GEN/OSC WAVEFORM	**PINK NOISE**, WHITE NOISE, SINE WAVE
GEN/OSC SINE WAVE FREQ - BAND	20.0, 25.0, 31.5 ... 16k, 20kHz (31Band)
GEN/OSC SINE WAVE FREQ - REFFER	20–20000Hz (1Hz Step)
GEN/OSC OUTPUT ASSIGN SW FLEX BUS MASTER 1–12	OFF, **ON**
GEN/OSC OUTPUT ASSIGN SW CUE L	OFF, **ON**
GEN/OSC OUTPUT ASSIGN SW CUE R	OFF, **ON**
GEN/OSC OUTPUT ASSIGN SW MAIN L	OFF, **ON**
GEN/OSC OUTPUT ASSIGN SW MAIN R	OFF, **ON**

■ MASTER FX [SP MODELING(MASTER FX)]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
NAME	(12 caractères)
POSITION	OFF, **MAIN**, MONITOR
SEND LEVEL	0–**100**–127
RETURN LEVEL	0–**100**–127

■ EFFECTS 1–8 [EFFECTS 1-w8] + [1]..[8]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
NAME	(12 caractères)
CH A POSITION	OFF, INPUT Pre EQ, INPUT PreFDR, MULTI IN Pre EQ, MULTI IN PreFDR, **FBUS SEND/RETURN**, FBUS INT, FBUS EXT, MAIN, MONITOR
CH A CH	**1**–24, L, R
CH A SEND LEVEL	0–**100**–127
CH A RETURN LEVEL	0–**100**–127
CH B POSITION	OFF, INPUT Pre EQ, INPUT PreFDR, MULTI IN Pre EQ, MULTI IN PreFDR, **FBUS SEND/RETURN**, FBUS INT, FBUS EXT, MAIN, MONITOR
CH B CH	**1**–24, L, R
CH B SEND LEVEL	0–**100**–127
CH B RETURN LEVEL	0–**100**–127

■ SCENE [SHIFT] + [SCENE]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
SCENE ACTIVE PARAMETERS PREAMP SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS DELAY SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS EQ SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS MUTE SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS MAIN SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS CUE SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS BUSSEND SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE PARAMETERS OTHERS SW	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL INPUT 1–24	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL MULTI IN 1–24	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL FLEX BUS MASTER 1–12	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL EFFECTS 1–8	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL EFFECTS MASTER	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL CUE	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL MAIN	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL MULTI OUT 1–24	OFF, **ON**
SCENE ACTIVE CHANNEL FADER GROUP MASTER 1–24	OFF, **ON**

(SCENE 00–99)

NAME	(12 caractères)
PROTECT	**OFF**, ON

■ LOCATE [SHIFT] + [LOCATE]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
PRE ROLL	**0.0s**–10.0s

(LOCATE 00–99)

NAME	(12 caractères)
PROTECT	**OFF**, ON
TIMECODE	00:00:00:00–23:59:59:29

(LOOP)

LOOP SW	**OFF**, ON
LOOP REPEAT	1–**10**–100
LOOP START	00:00:00:00–23:59:59:29
LOOP END	00:00:00:00–23:59:59:29

(AUTO PUNCH)

AUTO PUNCH SW	**OFF**, ON
AUTO PUNCH START	00:00:00:00–23:59:59:29
AUTO PUNCH END	00:00:00:00–23:59:59:29

■ SOLO [SHIFT] +CH STATUS [SOLO]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
SOLO MODE	PRE EQ, PFL, AFL, INPLACE
SOLO LEVEL	0–127

■ AUTO-MIX [SHIFT] + [AUTO-MIX REC]

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
VIEW UNIT SW	**1st UNIT**, 2nd UNIT
VIEW SECTION	[INPUT, **MULTI IN**, FADR GRP, FLEX BUS, MLTI OUT, MIDI, EFFECT, FX MST, MAIN, CUE, MUTE, SCENE
VIEW PARAM	
VIEW PARAM ALL SW	**OFF**, ON
ZOOM TIME	1–**4**–14
ZOOM CH	**1**–4
REGION IN	00:00:00:00–23:59:59:29
REGION OUT	00:00:00:00–23:59:59:29
SYNC SW	OFF, **ON**
SOURCE SW CH 1–24	**OFF**, ON

(COPY)

(MOVE)

(ERASE)

(CUT)

(GRADATION)

(EXPAND)

(CLEAR)

■ PREAMP 1–20

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
48V (PHANTOM) SW	**OFF**, ON
GAIN	**+4dB**– -64dB

■ PREAMP 23, 24

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
GAIN	**+4dB**– -64dB

■ INPUT CH 1–24

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
INPUT SOURCE	A-IN 1–20, D-IN L, D-IN R, CONSOLE L, CONSOLE R
ATT	-24dB– +6dB
É” (PHASE)	**NORM**, INV
PHASE DELAY SW	**OFF**, ON
PHASE DELAY TIME	**0**–14400 échantillons **0**–300.0 mS (Fs=48kHz) **0**–103.2 mètres (Fs=48kHz)

FEEDBACK DELAY SW	**OFF**, ON
FEEDBACK DELAY DELAY LEVEL	0–**70**–127
FEEDBACK DELAY DIRECT LEVEL	0–**100**–127
FEEDBACK DELAY TIME	**2**–14400 échantillons 0.04–**200**–300.0 mS (Fs=48kHz) **0.01**–103.2 mètres (Fs=48kHz)
FEEDBACK DELAY FEEDBACK LEVEL	**0**–127
FEEDBACK DELAY FEEDBACK PHASE	**NORM**, INV
FEEDBACK DELAY DELAY PHASE	**NORM**, INV
FEEDBACK DELAY HI DAMP GAIN	-30dB–**0**– +6dB
FEEDBACK DELAY HI DAMP FREQ	200Hz–20kHz
FEEDBACK DELAY LO DAMP GAIN	-30dB–**0**– +6dB
FEEDBACK DELAY LO DAMP FREQ	20Hz–2kHz
HPF SW	**OFF**, ON
HPF FREQ	20Hz–1kHz
EQ SW	**OFF**, ON
EQ HI GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ HI FREQ	1.00kHz–20.0kHz
EQ HI-MID GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ HI-MID FREQ	400Hz–20kHz
EQ HI-MID Q	0.36–16.00
EQ LO-MID TYPE	OFF, HPF, LPF, BPF, NOTCH, **PEAK**
EQ LO-MID GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ LO-MID FREQ	20Hz–8kHz
EQ LO-MID Q	0.36–16.00
EQ LO-MID RESO	**0** –127
EQ LO GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ LO FREQ	20Hz–2kHz
FLEX BUS 1 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 1 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 1 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 2 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 2 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 2 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 3 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 3 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 3 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 4 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 4 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 4 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 5 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 5 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 5 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 6 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 6 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 6 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 7 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 7 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 7 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 8 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 8 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 8 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 9 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 9 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 9 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 10 SEND SW	OFF, **ON**

FLEX BUS 10 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 10 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 11 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 11 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 11 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 12 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 12 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 12 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 1/2 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 1/2 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 3/4 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 3/4 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 5/6 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 5/6 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 7/8 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 7/8 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 9/10 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 9/10 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 11/12 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 11/12 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
SURROUND PAN	L63–**C**–R63
SURROUND DEPTH	R63–C–**F63**
SURROUND PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
SURROUND LR:C RATIO	1–127
CUE SEND SW	OFF, **ON**
CUE SEND LEVEL	**0**–127
CUE SEND PAN	L63–**C**–R63
CUE PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
CUE SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
MULTI OUT SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
MAIN SEND SW (AUDIO STATUS)	OFF, **ON**
MAIN SEND LEVEL	**0**–127
MAIN SEND PAN	L63–**C**–R63
FADER GROUP	**OFF**, 1–24
MUTE STATUS	**OFF**, ON
MUTE GROUP 1 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 2 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 3 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 4 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 5 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 6 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 7 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 8 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 9 SW	**OFF**, ON
SOLO STATUS	**OFF**, ON
Auto-Mix STATUS	**OFF**, REC, PLAY

■ MULTI IN CH 1–24

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
INPUT SOURCE	R-BUS 1–24
ATT	-24dB– +6dB
É" (PHASE)	**NORM**, INV
PHASE DELAY SW	**OFF**, ON
PHASE DELAY TIME	**0**–14400 échantillons **0**–300.0 mS (Fs=48kHz) **0**–103.2 Meters (Fs=48kHz)
FEEDBACK DELAY SW	**OFF**, ON
FEEDBACK DELAY DELAY LEVEL	0–**70**–127
FEEDBACK DELAY DIRECT LEVEL	0–**100**–127
FEEDBACK DELAY TIME	**2**–14400 échantillons 0.04–**200**–300.0 mS (Fs=48kHz) **0.01**–103.2 Meters (Fs=48kHz)
FEEDBACK DELAY FEEDBACK LEVEL	**0**–127
FEEDBACK DELAY FEEDBACK PHASE	**NORM**, INV
FEEDBACK DELAY DELAY PHASE	**NORM**, INV
FEEDBACK DELAY HI DAMP GAIN	-30dB–**0**– +6dB
FEEDBACK DELAY HI DAMP FREQ	200Hz–20kHz
FEEDBACK DELAY LO DAMP GAIN	-30dB–**0**– +6dB
FEEDBACK DELAY LO DAMP FREQ	20Hz–2kHz
HPF SW	**OFF**, ON
HPF FREQ	20Hz–1kHz
EQ SW	**OFF**, ON
EQ HI GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ HI FREQ	1.00kHz–20.0kHz
EQ HI-MID GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ HI-MID FREQ	400Hz–20kHz
EQ HI-MID Q	0.36–16.00
EQ LO-MID TYPE	OFF, HPF, LPF, BPF, NOTCH, **PEAK**
EQ LO-MID GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ LO-MID FREQ	20Hz–8kHz
EQ LO-MID Q	0.36–16.00
EQ LO-MID RESO	**0**–127
EQ LO GAIN	-15dB–**0dB**– +15dB
EQ LO FREQ	20Hz–2kHz
FLEX BUS 1 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 1 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 1 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 2 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 2 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 2 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 3 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 3 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 3 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 4 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 4 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 4 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 5 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 5 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 5 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 6 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 6 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 6 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 7 SEND SW	OFF, **ON**

FLEX BUS 7 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 7 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 8 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 8 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 8 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 9 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 9 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 9 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 10 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 10 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 10 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 11 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 11 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 11 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 12 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 12 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 12 SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
FLEX BUS 1/2 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 1/2 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 3/4 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 3/4 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 5/6 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 5/6 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 7/8 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 7/8 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 9/10 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 9/10 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 11/12 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 11/12 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
SURROUND PAN	L63–**C**–R63
SURROUND DEPTH	R63–C–**F63**
SURROUND PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
SURROUND LR:C RATIO	1–127
CUE SEND SW	OFF, **ON**
CUE SEND LEVEL	**0**–127
CUE SEND PAN	L63–**C**–R63
CUE PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
CUE SEND POSITION	Pre EQ, Pre FDR, PostFDR
MAIN SEND SW (AUDIO STATUS)	OFF, **ON**
MAIN SEND LEVEL	**0**–127
MAIN SEND PAN	L63–**C**–R63
FADER GROUP	**OFF**, 1–24
MUTE STATUS	**OFF**, ON
MUTE GROUP 1 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 2 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 3 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 4 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 5 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 6 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 7 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 8 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 9 SW	**OFF**, ON
SOLO STATUS	**OFF**, ON
Auto-Mix STATUS	**OFF**, REC, PLAY

■ FLEX BUS MASTER 1–8

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
BUS ATT	-24dB–0dB
BUS MODE	**INT**, EXT
FLEX BUS 1 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 1 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 2 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 2 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 3 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 3 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 4 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 4 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 5 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 5 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 6 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 6 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 7 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 7 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 8 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 8 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 9 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 9 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 10 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 10 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 11 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 11 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 12 SEND SW	OFF, **ON**
FLEX BUS 12 SEND LEVEL	**0**–127
FLEX BUS 1/2 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 1/2 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 3/4 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 3/4 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 5/6 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 5/6 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 7/8 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 7/8 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 9/10 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 9/10 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
FLEX BUS 11/12 PAN	L63–**C**–R63
FLEX BUS 11/12 PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
SURROUND PAN	L63–**C**–R63
SURROUND DEPTH	R63–C–**F63**
SURROUND PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
SURROUND LR:C RATIO	1–127
CUE SEND SW	OFF, **ON**
CUE SEND LEVEL	**0**–127
CUE SEND PAN	L63–**C**–R63
CUE PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
MAIN SEND SW (AUDIO STATUS)	OFF, **ON**
MAIN SEND LEVEL	**0**–127
MAIN SEND PAN	L63–**C**–R63
FADER GROUP	**OFF**, 1–24

MUTE STATUS	**OFF**, ON
MUTE GROUP 1 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 2 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 3 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 4 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 5 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 6 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 7 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 8 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 9 SW	**OFF**, ON
SOLO STATUS	**OFF**, ON
Auto-Mix STATUS	**OFF**, REC, PLAY

■ FLEX BUS MASTER 9–12

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
BUS ATT	-24dB–0dB
CUE SEND SW	OFF, **ON**
CUE SEND LEVEL	**0**–127
CUE SEND PAN	L63–**C**–R63
CUE PAN SLAVE TO MAIN	OFF, **ON**
MAIN SEND SW (AUDIO STATUS)	OFF, **ON**
MAIN SEND LEVEL	**0**–127
MAIN SEND PAN	L63–**C**–R63
FADER GROUP	**OFF**, 1–24
MUTE STATUS	**OFF**, ON
MUTE GROUP 1 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 2 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 3 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 4 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 5 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 6 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 7 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 8 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 9 SW	**OFF**, ON
SOLO STATUS	**OFF**, ON
Auto-Mix STATUS	**OFF**, REC, PLAY

■ FADER GROUP MASTER 1–24

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
GROUP LEVEL	**0**–127
MUTE STATUS	**OFF**, ON
MUTE GROUP 1 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 2 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 3 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 4 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 5 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 6 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 7 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 8 SW	**OFF**, ON
MUTE GROUP 9 SW	**OFF**, ON
SOLO STATUS	**OFF**, ON
Auto-Mix STATUS	**OFF**, REC, PLAY

■ MULTI OUT 1–24

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
SOURCE	NO SOURCE, INPUT 1–24, F-BUS 1–12, CUE L, CUE R, MON L, MON R, MAIN L, MAIN R
LEVEL	**0**–127
AUDIO STATUS	REC, **PLAY**

■ MIDI 1–16

PARAMETRE	VALEUR, **VALEUR INITIALE**
MIDI SEND SW	OFF, **ON**
MIDI LEVEL	**0**–127
MIDI PAN	L63–**C**–R63
FADER GROUP	**OFF**, 1–24
Auto-Mix STATUS	**OFF**, REC, PLAY

Mauvais fonctionnement

Si un mauvais fonctionnement se produit, les solutions suivantes doivent d'abord être évoquées. Si le problème ne peut toujours pas être résolu, contactez le service de maintenance Roland le plus proche, ou votre revendeur.

■ Procédures générales

Aucun son n'est entendu.

- L'équipement n'est pas sous tension.
- Chaque appareil n'est pas correctement connecté.
- Un câble audio est déconnecté.
- Le volume de l'amplificateur ou de la table de mixage est réglé trop bas.
- Le volume sonore est trop bas.
  - Fader de voie
  - Fader général (Master)
  - Commandes relatives à l'écoute de contrôle (Monitor)
  - Commande PHONES
  - Autres. Réglages des bus internes
  - Réglage du niveau de sortie de l'effet inséré
- Le son n'est pas produit par la prise de sortie connectée mais par une autre.
- Le bouton **MUTE ALL OUTPUTS** du processeur est activé.
- Une tentative d'envoi d'un signal de bus Flex a été faite alors que "INT" est sélectionné pour FLEX BUS MODE.

Aucun son n'est entendu sur certaines voies.

- Le volume de son de voie est trop bas.
- Les sons sont coupés par sélection de solo/mute/audio.

Lorsqu'une connexion numérique est employée, les sons entrant ne sont pas acceptés correctement.

- Réglage incorrect de word clock (p. 32).
- Il y a un conflit entre le réglage spécifié et la connexion réellement faite avec le connecteur d'entrée numérique (p. 32).
- Les signaux vocaux ne sont pas fournis pour un équipement audio-numérique.
- Le format des signaux numériques utilisé n'est pas identique à celui prédéterminé.
  → Certains appareils emploient un format spécifiquement préparé pour les signaux numériques. Tout équipement audio/numérique connecté doit être compatible AES/EBU ou S/P DIF.

Les sons contiennent du bruit ou souffrent de distorsion.

- Le gain d'entrée n'est pas correct.
  → Un gain d'entrée extrêmement élevé tend à entraîner une distorsion des sons, alors qu'un gain d'entrée très bas tend à produire du bruit. Ajustez PREAMP GAIN à un niveau approprié.
- Réglage incorrect de l'atténuateur ou d'une unité équivalente.
- L'égaliseur de voie entraîne une distorsion du son.
  → Des réglages excessifs d'égaliseur peuvent entraîner une distorsion du son. Ajustez les réglages actuellement sélectionnés de l'égaliseur.

La procédure voulue n'est pas disponible depuis le fader.

- Une liaison stéréo a été demandée entre voies adjacentes.
  → Vous ne pouvez pas faire agir individuellement des voies liées en stéréo.
- Le fader tente d'accéder aux sorties MULTI-OUT 17 et 18.
  → Les sorties MULTI-OUT 17 et 18 peuvent être pilotées uniquement à l'aide de la commande STUDIO1 LEVEL et non pas par le fader lui-même.
- [On Display] est allumé.
  → Tant que la diode est allumée, le paramètre sélectionné dans "parameter view on fader" n'est pas associé au fader.

L'écriture sur la carte mémoire est impossible.

- La carte n'est pas formatée.
- Vous n'avez pas créé de nouveaux projets ni sélectionné un projet en cours avant de lancer la procédure.
  → Une de ces actions doit être lancée avant de pouvoir stocker des données.
- La carte mémoire ne dispose plus de suffisamment d'espace.

■ Les effets internes

Les effets sont inutilisables.

- La VS8F-2 n'est pas correctement montée.
- Les effets 2, 4, 6 ou 8 tentent d'accéder à un algorithme non autorisé (p. 112).
- Ou l'algorithme est utilisé par un effet précédent (p. 112).

■ Problèmes relatifs au MIDI

Quand la console est sélectionnée comme maître, l'appareil MIDI externe ne réagit pas en fonction des informations fournies.

- Réglage incorrect de l'appareil MIDI externe.
- L'appareil MIDI externe n'est pas prêt pour la reproduction.
- L'appareil n'est pas correctement connecté.
- Le câble MIDI est déconnecté.
- "Out" n'est pas sélectionné pour le connecteur MIDI (p. 222).
- Les réglages de la console actuellement sélectionnés ne lui permettent pas d'envoyer les messages d'horloge MIDI ou de MTC (p. 224).
- Un type de MTC différent est utilisé (la synchronisation est employée).

Quand l'appareil MIDI externe est sélectionné comme maître, le système ne réagit pas en fonction des informations fournies.

- L'appareil n'est pas correctement connecté.
- Le câble MIDI est déconnecté.
- Vous essayez une synchronisation à l'aide de messages d'horloge MIDI.
  → Le fonctionnement en esclave n'est possible que lorsque c'est le MTC qui est utilisé.
- Ce n'est pas le même type de MTC qui est employé par les deux appareils.
- Réglage incorrect de l'appareil MIDI externe.
- Le MTC n'est pas correctement reçu.
  → La situation peut être améliorée si le niveau de tolérance d'erreur ERROR LEVEL actuellement sélectionné est changé (p. 224).

■ Autres

Le niveau de volume de l'instrument connecté en prise/ connecteur de sortie analogique est trop bas.

- Utilisez-vous un câble de connexion contenant une résistance?
  → Utilisez un câble de connexion sans résistance.

Les données d'Automix ont été perdues.

- Le système a été éteint avant stockage des données.
  → Les données d'Automix sont stockées dans une mémoire interne volatile. Si vous mettez le système hors tension avant la sauvegarde d'un projet sur carte mémoire, toutes les données seront perdues.

Les données du système ou d'une carte mémoire ont été détruites.

- Le système a été mis hors tension en cours de lecture ou d'écriture en mémoire.
  → Vous ne devez pas mettre le système hors tension tant que le message "Processing" s'affiche.

Le réglage du pré-amplificateur de canal d'entrée est impossible.

- La source du canal d'entrée visé est réglée sur "D.IN-L" ou "D.IN-R".
  → Le bloc d'entrée numérique n'est pas doté de pré-amplificateur (circuit analogique).

Commuter On/Off l'alimentation phantom d'un canal d'entrée est impossible.

- La source du canal d'entrée visé est réglée sur "D.IN-L", "D.IN-R", "CONS-L", ou "CONS-R".
  → Ces canaux d'entrée ne sont pas dotés d'alimentation phantom.

Les réglages restent identiques même quand on rappelle une Scene.

- Tous les réglages de paramètres actifs pour cette Scene sont désactivés.

Un son indésirable est généré quand l'écran de l'analyseur s'affiche.

- Certains des effets actuellement utilisés ont été assignés à l'analyseur en cours de réglage de la page de configuration de l'analyseur FX UNIT FOR ANALYZER.
  → Quand l'analyseur est en cours d'utilisation, les effets spécifiés ci-dessus seront temporairement court-circuités.

Le commutateur 1/2 pour l'écran d'indicateurs de niveau est utilisé mais l'affichage de niveau reste le même.

- Le commutateur 1/2 sert à piloter le bandeau de vu-mètre de la console.
  → Le commutateur 1/2 ci-dessus n'est utile que pour le bandeau de vu-mètre optionnel MB-24.

La forme d'onde n'apparaît pas dans l'analyseur.

- DISABLE est sélectionné pour "FX UNIT FOR ANALYZER" dans SETUP.

La page MAIN EQ n'est pas utilisable depuis l'écran ANALYZER.

- L'effet (31 BAND GRAPHIC EQ) n'est pas inséré dans MAIN.

Le bouton FLIP n'agit pas.

- Le bouton [on DISPLAY] n'est pas réglé sur "ON".

Questions & Réponses

Cette section présente les questions fréquemment posées concernant l'utilisation générale du système de mixage virtuel VM-7200/7100 et VM-C7200/C7100, ainsi que les réponses à ces questions. Cette section peut fournir à l'utilisateur une vue rapide du fonctionnement général de la table de mixage – cela sera particulièrement vrai pour les utilisateurs qui possèdent déjà un certain niveau de connaissance et d'expérience du mixage.

■ Configuration et structure de base

Q. Comment fonctionne la table de mixage?

R. En général, il y a deux façons de fonctionner.

(1) Réglage d'un seul paramètre à la fois pour toutes les voies.
Quand PARAM VIEW on Fader est pressé – et allumé – vous pré-visualisez la valeur d'un paramètre pour toutes les voies du système à la fois. Vous pouvez changer le réglage de ce paramètre pour n'importe laquelle des voies en utilisant le fader de la voie concernée.

(2) Réglage de tous les paramètres d'une même voie.
En tenant enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie désirée, vous pouvez sélectionner un paramètre en pressant des boutons situés au-dessus des tranches de voies. Cela vous affiche le paramètres et vous pouvez alors changer sa valeur à l'aide des 6 commandes V et des 6 boutons F situés sous l'afficheur. Si plusieurs paramètres sont affichés, utilisez les CURSOR [UP], [DOWN], [LEFT] et [RIGHT] pour sélectionner le paramètre désiré. Quand un écran contient plus de paramètres que ne peut permettre de visualiser simultanément l'afficheur, vous pouvez naviguer parmi les "pages" à l'aide de [PAGE UP] et [PAGE DOWN]. De nombreuses fonctions du système peuvent être réglées à l'aide des deux méthodes de base décrites ci-dessus.

Q. Pourquoi le processeur de mixage et la console sont séparés?

R. Cette architecture à base de composantes offre les avantages suivants :

- Qualité sonore supérieure, portabilité et simplicité d'utilisation
- Réduction des coûts de connectique
- Peut être élargi si nécessaire, avec maintien d'un coût total bas

Q. Quel est le nombre total de bus?

R. Il y a 16 bus, 12 bus Flex, les bus Cue gauche/droit et les bus principaux (Main) gauche/droite.

Q. Qu'est-ce qu'un bus Flex? En quoi diffère-t-il d'un bus traditionnel de table de mixage analogique?

R. Un bus Flex est un bus polyvalent puissant qui offre une liberté de routage bien plus importante que les bus traditionnels. Chaque bus Flex a à la fois les possibilités des bus d'enregistrement standard et des bus AUX (ainsi que quelques possibilités qui lui sont propres) et peut par conséquent être utilisé dans toute situation où vous avez à faire passer un ou plusieurs signaux d'un endroit à un autre. Les bus Flex peuvent être dirigés vers différentes destinations internes (y compris d'autres bus Flex) et vers des sorties analogiques et numériques, y compris des connecteurs de sortie numériques R-BUS.

Q. Peut-on réellement travailler rapidement avec aussi peu de commandes?

R. Le système de mixage virtuel offre des boutons dédiés pour ses procédures majeures. Vous trouverez également des raccourcis d'édition rapide par voie et des macros pour référencer et donc rappeler des écrans spécifiques, vous permettant un fonctionnement encore plus rapide.

Bien, alors comment puis-je accéder à l'égalisation d'une voie?

R. Tenez enfoncé le bouton [CH EDIT] de la voie et pressez le bouton EQ dans la rangée au-dessus. L'écran de l'égaliseur s'affiche et les 6 paramètres principaux de l'égaliseur 4 bandes peuvent alors être réglés à l'aide des 6 commandes V sous l'afficheur.

Q. Quelles sont les différences entre les processeurs de mixage VM-7200 et VM-7100?

R. Le VM-7100 est une version plus économique du VM-7200, ayant la moitié de son nombre d'entrées et sorties analogiques. Les sections numériques des deux processeurs sont identiques.

Q. Quelles sont les différences entre les consoles VM-C7200 et VM-C7100?

R. Le nombre de faders de voie et leur course. Comme la VM-C7100, plus compacte, n'a que 12 faders de voie, elle peut être montée en rack 19 pouces, c'est-à-dire pour installation dans les racks ordinaires du commerce. Le nombre de paramètres de fonctionnement et la mémoire sont identiques, et les deux consoles sont totalement compatibles.

Q. Qu'en est-il de la compatibilité entre les processeurs et les consoles?

R. Vous pouvez sélectionner, combiner et utiliser les processeurs et consoles de la série VM en toute liberté. Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 consoles (avec une connexion VM Link) et 2 processeurs (à l'aide d'une connexion en cascade) simultanément.

Q. Quelle caractéristique est utilisée pour la connexion en cascade qui associe deux processeurs?

R. Une connexion unidirectionnelle, numérique en 24 bits associe les signaux de sortie des 16 bus d'un des processeurs – bus Flex, Cue via Monitor et Main – leur permettant d'être partagés avec l'autre processeur.

Q. Bien que j'ai deux processeurs 48 voies connectés, pourquoi n'ai-je que 94 voies au lieu de 96?

R. Les 48 voies du processeur sont le nombre de voies total qui peuvent être utilisées simultanément, y compris l'entrée VM-Link stéréo de la console. Lorsque deux processeurs sont utilisés, deux consoles sont connectées en série et leurs sorties combinées sont renvoyées à un des processeurs via une simple connexion stéréo VM-Link. L'entrée stéréo VM-Link de l'autre processeur n'est pas utilisée. Par conséquent, 2 x 48 voies moins les 2 voies VM-Link non utilisées correspondent bien à 94 voies.

Q. La console peut-elle être écoutée dans un studio ou dans un autre lieu?

R. Oui. Le système offre un trajet de signal stéréo entre le processeur et la console qui est principalement destiné à l'écoute de contrôle (Monitoring).

Q. Qu'en est-il si je désire alterner deux paires de moniteurs différentes?

R. Vous pouvez faire cela facilement depuis la console.

Q. Où est le commutateur d'alimentation phantom?

R. L'alimentation phantom est commutée On/Off depuis la console, pas depuis le processeur. Des réglages indépendants d'alimentation phantom sont disponibles pour chaque voie, et ces réglages peuvent être mémorisés pour rappel ultérieur.

Q. Si l'alimentation est coupée ou arrêtée brutalement, la configuration du système peut-elle être rapidement restaurée?

R. Quand le système est à nouveau alimenté, l'écran affiche les réglages actifs avant la coupure de courant. Seules les données enregistrées avec la fonction Automix mais pas encore stockées sur carte mémoire sont perdues.

■ Matériel

Q. Combien de marge offre le pré-ampli?

R. En plus de l'entrée nominale (+4 dB), vous avez 18 autres dB de marge.

Q. Quelle est l'intensité maximale de l'alimentation phantom?

R. 100 mA au total pour l'appareil (cela variera en fonction de la connexion d'appareils externes optionnels.

Q. Avec quelles fréquences d'échantillonnage est compatible le système?

R. Le système fonctionne avec 32 kHz, 44.1 kHz et 48 kHz.

Q. Quelle est la résolution du traitement numérique interne du signal?

R. Bien que cela dépende de votre traitement d'effet, le maximum est 48 bits.

Q. Combien de retard entraîne le retard du signal numérique interne?

R. Cela varie selon les réglages et le contenu à traiter, mais le retard maximal est de l'ordre à 1 à 2 millisecondes.

Q. Y-a-t-il des différences de retard de traitement du signal pour les différents canaux d'entrée?

R. Chacun des canaux d'entrée à une fonction de retard de phase pour que vous puissiez compenser toute différence de retard en ajustant toutes les voies sur celle dont le retard est le plus important.

Q. Quelle est la longueur maximale pour le gain de VM-Link?

R. Si vous utilisez un câble audio-numérique 110-ohm AES/EBU, les signaux peuvent être transmis sur une longueur pouvant atteindre 200 mètres (transmission uni-directionnelle).

Q. Un câble de micro ordinaire du commerce peut-il être utilisé comme câble VM-Link?

R. Des tests ont montré que cela peut fonctionner pour des distances de 10 à 20 mètres. Toutefois, il est préférable d'utiliser des câbles audio-numériques AES/EBU.

Q. Quel type de câble est utilisé pour une connexion R-BUS?

R. Seuls les câbles dédiés R-BUS de Roland sont garantis pour fonctionner correctement. Bien qu'ils disposent des mêmes connecteurs, les câbles SCSI et certains autres câbles ne sont pas totalement compatibles, aussi un soin particulier est-il nécessaire si vous utilisez de tels câbles.

Q. Quelle longueur un câble R-BUS peut-il atteindre?

R. Plutôt que de modifier un câble en lui ajoutant des rallonges, il est préférable d'utiliser un seul câble Roland, mais de la longueur nécessaire.

Q. Les formats R-BUS et RMDB2 (RMDB II) sont-ils compatibles?

R. Comme les formats R-BUS et RMDB2 (RMDB II) partagent les mêmes caractéristiques, ils sont totalement compatibles.

Q. R-BUS est-il compatible avec le format RMDB des premières séries DM-800 Roland?

R. Non.

Q. Quelle est la configuration des broches des entrées et sorties XLR analogiques?

R. La broche 2 est le point chaud sur tous les connecteurs. Référez-vous au schéma en face arrière du processeur.

Q. Qu'en est-il des prises d'entrée LINE du processeur?

R. Ces entrées sont intitulées LINE pour bien exprimée qu'aucune alimentation phantom n'est fournie. Toutefois, comme pour les entrées à connecteur XLR (Mic), le niveau d'entrée est réglable entre -4 et -60 dB. Par conséquent, vous pouvez y connecter des microphones dynamiques. Lorsque vous connectez une guitare électrique à haute indépendance ou un capteur piézo d'instrument, un boîtier de direct ou autre équivalent est nécessaire.

Q. Je veux envoyer les câbles connectés aux prises d'entrée de la façade du processeur derrière le rack.

R. En ajoutant l'option RO-7000 de montage incliné en rack, vous pouvez monter le processeur pour que l'unité soit inclinée vers le bas et l'arrière dans le rack. Si vous laissez approximativement une unité d'espace rack en dessous, les câbles peuvent alors être dirigés vers l'arrière sans que leurs fiches ne dépassent devant le rack.

Q. Un VCA est-il utilisé pour la commande du gain de pré-ampli? Quelle est la qualité sonore?

R. En ce qui concerne les circuits de gain, le circuit analogique discret est piloté numériquement depuis la console. Les circuits intégrés VCA (Voltage Control Amplification ou amplificateur piloté par tension) dédiés assurent un son précis sans distorsion.

Q. Les faders motorisés semblent s'arrêter plutôt lentement.

R. Cela réduit le bruit durant le mouvement des faders. En interne, les signaux audio sont changés instantanément.

Q. Sur combien de paliers est codé le déplacement des faders?

R. Mécaniquement, il y a 128 paliers. Le traitement sonore interne des niveaux de canal d'entrée et autre donnée cruciale est fait sur une plage de 32,768 paliers, autorisant des changements très progressifs de volume.

Q. A quelle vitesse se déplacent les faders?

R. Physiquement, le mécanisme de motorisation des faders permet le passage du niveau minimum au niveau maximum en approximativement 0,3 seconde. En interne, les changements sont faits instantanément, sans attente de la fin du déplacement des faders.

Q. Même lorsque je déplace le fader, l'affichage graphique ne répond pas instantanément aux mouvements? Pourquoi?

R. Cela est dû au réglage de priorité de traitement qui empêche le rafraîchissement d'écran d'affecter la vitesse à laquelle les réelles données sonores sont traitées. Comme le traitement du son est accompli sans être affecté par le rafraîchissement de l'écran, il n'y a pas lieu de s'inquiéter.

■ Effets

Q. Combien d'effets comprend le système?

R. Un seul processeur est doté de deux processeurs d'effets stéréo polyvalents. Cela peut être accru par l'installation de trois cartes d'extension d'effets optionnelles VS8F-2, pour un total de 8 effets stéréo. Indépendamment de cela, un effet général (Master; point d'insertion en sortie) est également disponible. Quel que soit celui sélectionné, tous les effets disposent d'un traitement interne en 24 bits pour un son de haute qualité.

Q. Quels types d'effets internes sont fournis?

R. Le système dispose d'un total de 39 algorithmes pour les effets généraux tels que reverb, chorus, delay et de multi-effets pour les voix, guitare, clavier et équivalent, ainsi que les effets exclusifs RSS, Mic Simulation et Speaker Modeling de Roland. 3 algorithmes, dont un égaliseur peuvent servir à l'effet Master. Un algorithme (Speaker Modeling) est utilisé par tous les effets de système, pour un total de 41 algorithmes.

Q. Que faire si je veux appliquer un égaliseur graphique à la sortie générale (Main) pour une sonorisation?

R. Le système offre un égaliseur stéréo 10 bandes comme effet Master – vous pouvez également utiliser un des égaliseurs polyvalents à 31 bandes. Si vous désirez utiliser une unité d'effets externe, vous pouvez connecter les prises de sortie ligne MONITOR de la console à cette unité et renvoyer les sorties d'effets aux prises MIC/LINE de la console. Dirigez ces signaux vers une paire de sorties à destination de vos enceintes principales. Cela vous permettra de faire fonctionner l'unité externe en utilisant ses propres commandes.

Q. Y-a-t-il des effets dynamiques pour chaque voie?

R. Pour permettre la commutation avec d'autres effets pour différents besoins, ces effets ne sont pas connectés physiquement. L'algorithme d'effet "Dual Mono Dynamics" peut être inséré dans 16 voies maximum (le maximum avec la carte optionnelle VS8F-2 installée).

■ Connexion à d'autres appareils

Q. Comment faire une connexion numérique avec des unités d'effet externes?

R. Utilisez les connecteurs d'entrée/sortie DIGITAL I/O du processeur.

Q. Comment se connecter avec Digidesign ProTools?

R. Lorsque vous utilisez deux voies d'entrée et quatre voies de sortie, connectez-vous aux prises DIGITAL I/O du processeur. Pour un échange de données sur des canaux multiples, connectez le R-BUS à l'option DIF-AT et envoyez les données via une liaison optique ADAT ou un convertisseur TDIF.

Q. Quel type de joystick puis-je connecter pour piloter le son surround?

R. Vous pouvez connecter le **MCS PANNER de JL Cooper**.

Q. Comment synchroniser mon système VM avec des unités externes?

R. Il y a deux façons de synchroniser les appareils externes : par MIDI ou par emploi du signal de synchronisation de R-BUS. Si vous utilisez le MIDI, connectez-vous via une interface du commerce qui convertit les données de synchronisation en MIDI (MTC). Si vous utilisez le R-BUS, synchronisez-vous au travers du magnétophone multipiste numérique utilisé.

Q. N'y-a-t-il pas de connecteur d'entrée time code (LTC)?

R. Vous pouvez utiliser les méthodes suivantes pour recevoir les signaux de time code afin de faire une synchronisation avec d'autres appareils.
(1) Le MTC peut être reçu par le connecteur MIDI IN.
(2) Vous pouvez également utiliser un convertisseur LTC vers MTC, peu coûteux.
(3) En utilisant un VM-24E ou DIF-AT (optionnel), vous pouvez recevoir le time code de votre magnétophone multipiste via le R-BUS.

Q. Bien qu'il n'y ait pas de connecteur "VIDEO SYNC", ce système peut-il être utilisé en post-production?

R. Dans de nombreux systèmes de post-production, votre système V-Mix sera connecté à un magnétophone multipiste numérique et le "word clock" servira à synchroniser l'équipement vidéo professionnel. Un VM-24E ou DIF-AT (optionnel) est utilisé pour les données du magnétophone multipiste (TASCAM DA-88 ou Alesis ADAT), et le word clock depuis le magnétophone multipiste via un DIF-AT connecté au connecteur R-BUS.

Q. Qu'en est-il de la fréquence d'échantillonnage quand le R-BUS est utilisé pour recevoir les signaux audio-numériques?

R. Le R-BUS se verrouille sur la fréquence d'échantillonnage des signaux audio-numériques reçus.

Q. Quand la fréquence d'échantillonnage des signaux audio-numériques reçus via R-BUS est verrouillée, que se produit-il si les signaux d'entrée ayant une fréquence d'échantillonnage différente sont reçus par DIGITAL IN A or B?

R. Il n'y a pas de problème avec cette configuration. Les signaux peuvent être reçus sans verrouillage, quelle que soit la fréquence d'échantillonnage, par les connecteurs DIGITAL IN A et B; la fréquence d'échantillonnage peut également être verrouillée si nécessaire.

■ Autres sujets

Q. Quelles fonctions spéciales offertes par ce système n'étaient pas disponibles sur les autres tables de mixage numériques antérieures?

R. Ce système est supérieure aux tables de mixage numériques antérieures par les points suivants:

- Les composants indépendants assurent une qualité sonore supérieure, une portabilité et une simplicité d'utilisation.
- La console légère et compacte est plus simple à configurer en public.
- Le coût des câbles est réduit.
- Le système peut être étendu si nécessaire pour satisfaire différents besoins.
- Toutes les entrées analogiques du processeur ont un niveau micro et sont dotées d'une alimentation phantom.
- Toutes les sorties analogiques disposent d'une conversion NA/AN à 24 bits pour un son de haute qualité.
- Le système peut mémoriser et rappeler le gain d'entrée et le réglage On/Off de l'alimentation phantom.
- En plus d'un égaliseur 4 bandes, le système est doté d'un filtre passe-haut.
- L'égaliseur de voie dispose de filtres commutables dans la bande LO-MID.
- Un retard de voie pouvant atteindre 300 msec. Cela peut être également utilisé comme filtre à peigne.
- Les boutons de console peuvent servir à la commande à distance de magnétophone multipiste et autres appareils.
- Les configurations prise d'entrée/canal d'entrée sont librement adaptables.
- Les canaux d'entrée peuvent être envoyés directement à l'enregistreur, rendant possible la sonorisation et l'enregistrement "live" simultané.
- Le système (avec un processeur) peut être étendu pour inclure jusqu'à 8 effets.
- Des algorithmes pour de nombreux effets (pas seulement spatiaux) sont fournis.
- Les faders motorisés sont extrêmement silencieux.
- Des cartes mémoires peuvent être utilisées, facilitant le transfert et la copie des réglages.
- Le système dispose d'un analyseur de spectre intégré pour l'égalisation facile d'une pièce. Cela peut également servir à créer des sons.
- Le système est équipé de bus Flex polyvalents.
- Ajouter les moniteurs bi-amplifiés optionnels DS-90 Roland vous permet d'utiliser la fonction de modélisation d'enceinte (Speaker Modeling).
- Avec la fonction EZ Routing (routage simplifié), faire les réglages nécessaires est un jeu d'enfant.
- Chaque voie est nommée, la rendant facile à distinguer parmi les différentes voies affichées à l'écran.

Modèle: VM-C7200, VM-C7100 Ver. 1.00

1. DONNEES TRANSMISES ET DONNEES REÇUES ET RECONNUES

■Message de voix par canal

●Note On/Off

Lorsque le paramètre de système “MIDI Metronome Sw” est sur un autre réglage que off, les messages de note sont transmis en accord avec le mode en vigueur, utilisant le numéro de canal MIDI/numéro de note/dynamique spécifié pour le métronome. Tout message de note (On/Off) reçu est ignoré.

Statut	Second	Troisième
9nH	mmH	llH

n = Numéro de canal MIDI:	0H - FH (c.1-c.16)
mm =numéro de note:	00H - 7FH (0 - 127)
ll = dynamique:	01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

●Pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

Le processeur transmet les valeurs d’indicateurs de niveau spécifiées par les paramètres. Quand l’analyseur de spectre est sélectionné comme effet, les valeurs de niveau pour chaque bande de fréquence sont transmises. Les données de contrôleur du bandeau d’indicateurs de niveau sont également transmises à l’aide de ces messages. Si des messages de pression polyphonique (aftertouch polyphonique) sont reçus, ils sont ignorés.

Statut	Second	Troisième
AnH	mmH	llH

n = Numéro de canal MIDI:	0H - FH (c.1-c.16)
mm =numéro de note:	00H - 47H (0 - 71) (*1)
ll = valeur de l’indicateur de niveau:	00H - 7FH (0 - 127) (*2)

Indicateur de niveau et numéro de note

Indicateur de niveau Cible	Entrée	MultiIn	FlexBus	MultiOut	Analiseur	Effect
N° de Note	Canal d’entrée	Canal MultiIN	Canal Flex Bus	Canal MultiOut	Frq. d’analys.	Canal d’effet
0	1	1	1	1	20 Hz	FX1 Input Lch
1	2	2	2	2	25 Hz	FX1 Input Rch
2	3	3	3	3	31.5Hz	FX1 Output Lch
3	4	4	4	4	40 Hz	FX1 Output Rch
4	5	5	5	5	50 Hz	FX2 Input Lch
5	6	6	6	6	63 Hz	FX2 Input Rch
6	7	7	7	7	80 Hz	FX2 Output Lch
7	8	8	8	8	100 Hz	FX2 Output Rch
8	9	9	9	9	125 Hz	FX3 Input Lch
9	10	10	10	10	160 Hz	FX3 Input Rch
10	11	11	11	11	200 Hz	FX3 Output Lch
11	12	12	12	12	250 Hz	FX3 Output Rch
12	13	13	-	13	315 Hz	FX4 Input Lch
13	14	14	-	14	400 Hz	FX4 Input Rch
14	15	15	-	15	500 Hz	FX4 Output Lch
15	16	16	-	16	630 Hz	FX4 Output Rch
16	17	17	-	17	800 Hz	FX5 Input Lch
17	18	18	-	18	1.0kHz	FX5 Input Rch
18	19	19	-	19	1.2kHz	FX5 Output Lch
19	20	20	-	20	1.6kHz	FX5 Output Rch
20	21	21	-	21	2.0kHz	FX6 Input Lch
21	22	22	-	22	2.5kHz	FX6 Input Rch
22	23	23	-	23	3.2kHz	FX6 Output Lch
23	24	24	-	24	4.0kHz	FX6 Output Rch
24	-	-	-	-	5.0kHz	FX7 Input Lch
25	-	-	-	-	6.3kHz	FX7 Input Rch
26	-	-	-	-	8.0kHz	FX7 Output Lch
27	-	-	-	-	10 kHz	FX7 Output Rch
28	-	-	-	-	12 kHz	FX8 Input Lch
29	-	-	-	-	16 kHz	FX8 Input Rch
30	-	-	-	-	20 kHz	FX8 Output Lch
31	-	-	-	-	Input	FX8 Output Rch
32	MONITOR Lch	<===	<===	<===	<===	<===
33	MONITOR Rch	<===	<===	<===	<===	<===
34	MASTER Lch	<===	<===	<===	<===	<===
35	MASTER Rch	<===	<===	<===	<===	<===
36	-	-	-	-	-	MST FX In Lch
37	-	-	-	-	-	MST FX In Rch
38	-	-	-	-	-	MST FX Out Lch
39	-	-	-	-	-	MST FX Out Rch

Correspondance entre données de contrôleur du bandeau d’indicateurs de niveau et numéros de note

---

N° de note	Données de contrôleur
40	Statut de la voie 1 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
41	Statut de la voie 2 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
42	Statut de la voie 3 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
43	Statut de la voie 4 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
44	Statut de la voie 5 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
45	Statut de la voie 6 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
46	Statut de la voie 7 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
47	Statut de la voie 8 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
48	Statut de la voie 9 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
49	Statut de la voie 10 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
50	Statut de la voie 11 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
51	Statut de la voie 12 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
52	Statut de la voie 13 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
53	Statut de la voie 14 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
54	Statut de la voie 15 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
55	Statut de la voie 16 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
56	Statut de la voie 17 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
57	Statut de la voie 18 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
58	Statut de la voie 19 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
59	Statut de la voie 20 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
60	Statut de la voie 21 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
61	Statut de la voie 22 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
62	Statut de la voie 23 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
63	Statut de la voie 24 0:Off, 1:Vert, 2:Orange, 3:Rouge
64	-
65	-
66	-
67	-
68	-
69	-
70	-
71	-
72	ECHELLE 0:X1, 1:X1/2
73	EMPLACEMENT 0:PRE EQ, 1:PRE FADER, 2:POST FADER
74	SECTION 0:1st Unit, 1:2nd Unit
75	MODE D4INDICAT. 0:Input, 1:Multi In, 2:Flex Bus, 3:Multi Out, 4:Analyzer, 5:Effecter
76	DIM (ATTEN) 0:OFF, 1:ON
77	TALKBACK 0:OFF, 1:ON
78	8SEG.MODE 0:Measure/Beat 1:Time Code, 2:Clock+Scene
79	OVER RANGE 0:0dB ... 127:-infinite
80	MASTER MUTE 0:OFF, 1:ON
81	PEAK HOLD TIME 0:OFF, 1:1sec ... 7:7sec, 8:Continue
82	-
83	-
84	-
85	-
86	-
87	-
88	CLOCK HOUR(*2) / MEAS. MSB (*3)
89	CLOCK MIN.(*2) / MEAS. LSB (*3)
90	CLOCK SEC.(*2) / BEAT (*3)
91	SCENE (*2, *4) / TICK (*3)

(*1) transmis quand 8SEG.MODE est sur 2.

(*2) transmis quand 8SEG.MODE est sur 0.

(*3) 127 est transmis si la Scene n’est pas définie.

Valeur d’indicateur de niveau et niveau

Valeur	Niveau
0	0dB
1	-1dB
2	-2dB
:	
127	-Infini

●Changement de contrôleur

Ces messages peuvent être obtenus en utilisant les faders d’un appareil connecté via MIDI ou en affichant les paramètres à l’écran. Les voies 1-7 sont utilisés. Le paramètre est soit le 7 (volume principal) ou le 8 (balance). La coupure (Mute) est obtenue en réglant la valeur du volume principal sur 0.

Statut	Second	Troisième
BnH	mmH	llH

n = numéro de canal MIDI:	0H - FH (c.1-c.16)
mm = numéro de paramètre de mixage:	00H - 1FH (0 - 31)
ll = valeur du param. de mix.:	00H - 7FH (0 - 127)

Des messages de contrôleur externe telle que celles ceux d’un joystick MIDI sont reçus. Pour des détails, référez-vous à “4. Support de joystick MIDI”.

●Changement de programme

Si “MIDI Program Change Sw” est sur On, les messages de changement de programme sont reçus pour déclencher la procédure correspondante pour chaque canal de réception.
Le VM-C7200/C7100 ne transmet jamais ce message.

Statut	Second
CnH	ppH

n = Numéro de canal MIDI: 0H - FH (ch.1-ch.16)
pp = numéro de programme: 00H - 7FH (0 - 127)

Procédures pour chaque canal de réception

Canal (n)	Action
1 (0H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 1
2 (1H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 2.
3 (2H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 3.
4 (3H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 4.
5 (4H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 5.
6 (5H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 6.
7 (6H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 7.
8 (7H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet 8.
9 (8H)	Sélectionne le preset spécifié par pp pour l’unité d’effet Master.
13 (CH)	pp = 0 : même action que le bouton Zero pp = 1 : même action que le bouton REW pp = 2 : même action que le bouton FF pp = 3 : même action que le bouton STOP pp = 4 : même action que le bouton PLAY pp = 5 : même action que le bouton REC
14 (DH)	Si pp est dans la plage 0 à 9, même action que le bouton Mute Group
15 (EH)	Rappelle le localisateur (Locator) si pp est entre 0 et 99.
16 (FH)	Si pp est dans la plage 0 à 99, rappelle la Scene

■Messages communs de système

●Messages de quart d’image de time code MIDI

Si “SYNC MASTER” est sur “INT,” ou si “SYNC MASTER” est sur “EXT” et “SYNC EXT SOURCE” sur “MULTI IN,” le VM-C7200/C7100 transmettra les messages de quart d’image avec le type de time code spécifié par "Frame Type" lorsqu’il sera en fonction si “SYNC GENERATOR” est sur “MTC” et “SYNC OUT” sur “ON.”

Statut	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de message :
0 = Compte d’image (demi-octet de poids faible)
1 = Compte d’image (demi-octet de poids fort)
2 = Compte de seconde (demi-octet de poids faible)
3 =Compte de seconde (demi-octet de poids fort)
4 =Compte de minute (demi-octet de poids faible)
5 = Compte de minute (demi-octet de poids fort)
6 = Compte d’heure (demi-octet de poids faible)
7 = Compte d’heure (demi-octet de poids fort)

dddd = donnée en demi-octet (4 bits): 0H - FH (0 - 15)

Si les 4 bits de poids faible et ceux de poids fort du compte sont combinés, ces champs de bits sont assignés comme suite.

Compte d’image	xxxyyyyy	
	xxx	Réservé (000)
	yyyyy	Nombre d’images (0-29)
Compte de sec.	xxyyyyyy	
	xx	Réservé (00)
	yyyyyy	Nombre de secondes (0-59)
Compe de minute	xxyyyyyy	
	xx	Réservé (00)
	yyyyyy	Nombre de minutes (0-59)
Compte d’heure	xyyzzzzz	
	x	Réservé (0)
	yy	Type de time code
	0 = 24 images/Sec	
	1 = 25 images/Sec	
	2 = 30 images/Sec (Drop)	
	3 = 30 images/Sec (Non Drop)	
	zzzzz Heures	

●Pointeur de position dans le morceau

Si “SYNC MASTER” est sur “INT,” ou si “SYNC MASTER” est sur “EXT” et “SYNC EXT SOURCE” sur “MULTI IN,” les messages de pointage de position dans le morceau seront transmis pour indiquer l’emplacement actuel dans le morceau immédiatement avant que le système ne commence à bouger ou lorsqu’une procédure de localisation est demandée alors que “SYNC GENERATOR” est sur “MIDI CLOCK” et “SYNC OUT” sur “ON".

Statut	Second	Troisième
F2H	mmH	nnH

mm, nn = position dans le morceau: 00H 00H - 7FH 7FH

■ Message de système en temps réel

Si “SYNC MASTER” est sur “INT,” ou si “SYNC MASTER” est sur “EXT” et “SYNC EXT SOURCE” sur “MULTI IN”, le VM-C7200/C7100 transmet le message lorsqu’il est en cours de fonctionnement si “SYNC GENERATOR” est sur “MIDI CLOCK” et “SYNC OUT” sur “ON”.

●Horloge

Statut
F8H

●Démarrage (Start)

Statut
FAH

●Reprise (Continue)

Statut
FBH

●Arrêt (Stop)

Statut
FCH

■Message de système exclusif

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

Octets	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
iiH	Identification du fabricant 41H: Identification de Roland comme fabricant 7EH: Message universel autre qu’en temps réel 7FH: Message universel en temps réel
ddH	Donnée: 00H - 7FH (0 - 127)
:	:
eeH	Donnée
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Le VM-C7200/C7100 peut transférer ou recevoir les informations de paramètres internes à l’aide de messages exclusifs de système. Il peut également être piloté par des appareils externes utilisant des messages exclusifs de système.
Le VM-C7200/C7100 peut transmettre et recevoir des messages exclusifs universels, des demandes de données (RQ1) et des envois de données (DS1) comme messages exclusifs.

❍A propos de l’identification de modèle (Model ID)

Pour la demande de données (RQ1) et envoi de données (DT1), le V-Mixer utilise 00H 0EH comme identification de modèle.

❍A propos de l’identification d’unité (Device ID)

Les messages de système exclusif ne sont pas associés à un canal MIDI spécifique. A la place, ils ont leurs propres paramètres de commande appelés identification d’unité (Devide ID). Les messages exclusifs Roland utilisent des identifiants d’unité pour pouvoir identifier un VM-C7200 ou VM-7100 parmi plusieurs.

Le VM-C7200/C7100 transmettra des messages exclusifs avec un identifiant d’unité de la valeur spécifiée par “MIDI System Exclusive Device ID (*1)”, et recevra les messages exclusifs dont l’identifiant d’unité sera le même que son propre identifiant s’il est égal à 7FH.

(*1) Référez-vous à “2. Carte d’adressage de transfert des données”.

●Messages exclusifs universels

❍MIDI Time Code

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,01H,01H,hr,mn,sc,fr	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
7FH	Spécifie tous les appareils connectés	
01H	MIDI Time code	(sous-identifiant n°1)
01H	Message complet	(sous-identifiant n°2)
hr	type/heures (0yyzzzzz)	
	yy	Type de time code
		0 = 24 images/sec
		1 = 25 images/sec
		2 = 30 images/sec (Drop)
		3 = 30 images/sec (Non-drop)
		zzzzz Heures (0 - 23)
mn	Minutes	(0 - 59)
sc	Secondes	(0 - 59)
fr	Images (0 - 29)	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Si le paramètre de système “SYNC MASTER”est sur “INT” et “SYNC GENERATOR” sur “MTC” et “SYNC OUT(CONSOLE)” sur “ON” la position actuelle sera transmise à l’aide de messages de temps complet lors d’une procédure de changement de position dans le temps.

Si le paramètre de système “SYNC MASTER”est sur “EXT” et “SYNC EXT SOURCE” sur “MTC”, cet appareil recevra des messages de temps complet et se positionnera en conséquence.

❍ MESSAGE DE DEMANDE

Demande d’identité

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH,Dev,06H,01H	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
7Dev	Identifiant d’unité	(ou 7FH)
06H	Information générale	(sous-identifiant n°1)
01H	Demande d’identification	(sous-identifiant n°2)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Le message sert à demander des informations particulières au VM-C7200/C7100.
Le VM-C7200/C7100 ne transmet pas ce message.
Si le VM-C7200/C7100 a reçu ce message et que l’identifiant d’unité contenu par le message est le même que son propre identifiant d’unité ou égale à 7FH, le VM-C7200/C7100 transmet le message de renvoi d’identité suivant.

Renvoi d’identité

Statut	Octets de donnée		Statut
F0H	7EH,Dev,06H,02H,41H,1EH,01H,nnH,00H,vvH,00H,ssH,ssH		F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
7Dev	Identifiant d’unité	(ou 7FH)
06H	Information générale	(sous-identifiant n°1)
01H	Renvoi d’identité	(sous-identifiant n°2)
41H	Identifiant de fabricant	(Roland)
1EH 01H	Code famille de l’unité	(V-Mixer)
nnH 00H	Numéro de famille de l’unité	(VM-xxxxx)
	(0:VM-3100), (1:VM-7100), 2:VM-C7100, (3:VM-7200), 4:VM-C7200	
vvH 00H	Option disponible	

```
0 0 0 0 - 0 0 x x
                | +-- C7100/C7200
                +---- Console Master/Slave
```

ssH ssH	Niveau de révision du logiciel	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Commandes de machine par MIDI (MMC)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,aaH, ..., bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d’apparail (Device ID) (ou 7FH)
06H	Message MMC
aaH	Commande
:	:
bbH	Commande
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

(*) Référez-vous à “3. MMC”.

●Transfert de données (RQ1, DT1)

❍Demande de données (RQ1)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H,Dev,00H,1EH,11H,aaH,bbH,ccH,ssH,ssH,ssH,,Sum	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identification de fabricant	(Roland)
Dev	Identification d’unité	
00H 1EH	Identification de modèle	(V-Mixer)
11H	Identification de commande	(RQ1)
aaH	Adresse MSB	
bbH	Adresse MID	
ccH	Adresse LSB	
ssH	Taille MSB	
ssH	Taille MID	
ssH	Taille LSB	
Sum	Checksum	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Les message est utilisé pour demander des données au VM-C7200/C7100.
Le VM-C7200/C7100 ne transmet pas ce message.
Le VM-C7200/C7100transmet les données demandées à l’aide d’un message d’envoi de données aux conditions suivantes lorsqu’il reçoit le message.

1. L’adresse demandée correspond à une adresse prévue dans la base de paramètre du VM-C7200/C7100.
2. La taille demandée dépasse 1 octet.

❍Envoi de données (DT1)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H,Dev,00H,1EH,12H,aaH,bbH,ccH,ddH, ..., eeH,Sum	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identification de fabricant	(Roland)
Dev	Identification d’unité	
00H 1EH	Identification de modèle	(V-Mixer)
11H	Identification de commande	(DT1)
aaH	Adresse MSB	
bbH	Adresse MID	
ccH	Adresse LSB	
ddH	Donnée	
:	:	
eeH	Donnée	
Sum	Checksum	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Le message est reçu aux conditions suivantes.

Si le numéro d'identification d'unité (Device ID) du message est le même que celui de l'appareil récepteur, et si l'adresse du message correspond à une adresse prévue dans la base de paramètre, les données reçues sont mémorisées à partir de l'adresse indiquée dans la base du paramètre. Si l'intervalle séparant la réception de messages est inférieur à 20 msec, le VM-C7200/C7100 ne peut pas correctement assumer la procédure de réception de messages.

Le messagee est transmis aux conditions suivantes.

Lorsque le VM-C7200/C7100 transmet les données d'un paramètre demandé après réception d'un message de demande de données (RQ1).
Voir "2. Tableau d'adressage pour le transfert de données" pour plus de détails sur les paramètres transférables.

Paramètres qui ont des valeurs spéciales

Les paramètres suivants ont des valeurs spéciales pour les transferts de données.

■Données MIDI - Table de fréquences d'égalisation du mixer

Don.	Freq(Hz)	Don.	Freq(Hz)	Don.	Freq(Hz)	Don.	Freq(Hz)
00H	16.0	20H	100	40H	630	60H	4.00k
01H	17.0	21H	106	41H	670	61H	4.22k
02H	18.0	22H	112	42H	710	62H	4.50k
03H	19.0	23H	120	43H	750	63H	4.73k
04H	20.0	24H	125	44H	800	64H	5.00k
05H	21.0	25H	133	45H	840	65H	5.30k
06H	22.4	26H	140	46H	900	66H	5.60k
07H	23.7	27H	150	47H	944	67H	6.00k
08H	25.0	28H	160	48H	1.00k	68H	6.30k
09H	26.6	29H	170	49H	1.06k	69H	6.70k
0AH	28.0	2AH	180	4AH	1.12k	6AH	7.10k
0BH	30.0	2BH	190	4BH	1.20k	6BH	7.50k
0CH	31.5	2CH	200	4CH	1.25k	6CH	8.00k
0DH	33.5	2DH	210	4DH	1.33k	6DH	8.40k
0EH	35.5	2EH	224	4EH	1.40k	6EH	9.00k
0FH	37.6	2FH	237	4FH	1.50k	6FH	9.44k
10H	40.0	30H	250	50H	1.60k	70H	10.0k
11H	42.2	31H	266	51H	1.70k	71H	10.6k
12H	45.0	32H	280	52H	1.80k	72H	11.2k
13H	47.3	33H	300	53H	1.90k	73H	12.0k
14H	50.0	34H	315	54H	2.00k	74H	12.5k
15H	53.0	35H	335	55H	2.10k	75H	13.3k
16H	56.0	36H	355	56H	2.24k	76H	14.0k
17H	60.0	37H	376	57H	2.37k	77H	15.0k
18H	63.0	38H	400	58H	2.50k	78H	16.0k
19H	67.0	39H	422	59H	2.66k	79H	17.0k
1AH	71.0	3AH	450	5AH	2.80k	7AH	18.0k
1BH	75.0	3BH	473	5BH	3.00k	7BH	19.0k
1CH	80.0	3CH	500	5CH	3.15k	7CH	20.0k
1DH	84.0	3DH	530	5DH	3.35k	7DH	21.0k
1EH	90.0	3EH	560	5EH	3.55k	7EH	22.4k
1FH	94.4	3FH	600	5FH	3.76k	7FH	23.7k

■Données MIDI - Table des bandes Q d'égalisation du mixer

Don.	Q	Don.	Q	Don.	Q
00H	0.355	10H	2.24	20H	14.0
01H	0.400	11H	2.50	21H	16.0
02H	0.450	12H	2.80		
03H	0.500	13H	3.15		
04H	0.560	14H	3.55		
05H	0.630	15H	4.00		
06H	0.710	16H	4.50		
07H	0.800	17H	5.00		
08H	0.900	18H	5.60		
09H	1.00	19H	6.30		
0AH	1.12	1AH	7.10		
0BH	1.25	1BH	8.00		
0CH	1.40	1CH	9.00		
0DH	1.60	1DH	10.0		
0EH	1.80	1EH	11.2		
0FH	2.00	1FH	12.5		

■Données MIDI - Table de gains d'égalisation du mixer

Don.	Gain
00H	-32.0dB
01H	-31.5dB
02H	-31.0dB
:	:
:	:
3EH	-1.0dB
3FH	-0.5dB
40H	0.0dB
41H	+0.5dB
42H	+1.0dB
:	:
:	:
7EH	+31.0dB
7FH	+31.5dB

```
HFD GAIN : 04H(-30.0dB) -- 40H(0.0dB) -- 4CH(+6.0dB)
LFD GAIN : 04H(-30.0dB) -- 40H(0.0dB) -- 4CH(+6.0dB)
EQ GAIN :  22H(-15.0dB) -- 40H(0.0dB) -- 5EH(+15.0dB)
```

■Données MIDI - Table de rapports d'expansion/compression

Don.	Rapport	
00H	1:1.0	(OFF)
01H	1:1.1	
02H	1:1.2	
03H	1:1.4	
04H	1:1.6	
05H	1:1.8	
06H	1:2.0	
07H	1:2.5	
08H	1:3.1	
09H	1:4.0	
0AH	1:5.6	
0BH	1:8.0	
0CH	1:16	
0DH	1:INF	

2. Tableau d'adressage pour le transfert des données

Si la télécommande de VM est connectée, les informations MIDI du VM-C7200/C7100 peuvent servir à piloter les paramètres de deux unités VM-7x00 maximum reliées via VM Remote (télécommande VM).

Si le VM-7x00 est utilisé par lui-même, seule l'unité 1 existe (Unite 1). Dans le cas d'une connexion en cascade, l'unité maître est Unit 1 et l'unité esclave Unit 2. Dans le tableau d'adressage suivant, les paramètres marqués d'un *U ne sont valides que pour Unit 1. Il n'y a pas de paramètre correspondant pour Unit 2.

L'adresse est donnée en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau d'adresses de blocs indique l'adresse de départ d'un bloc contenant les paramètres correspondant. Il peut y avoir des sous-blocs à l'intérieur d'un bloc. Les adresses de paramètre dans un bloc sont des adresses offsets, c'est-à-dire des adresses à ajouter à l'adresse de début de bloc.

■Adresses des blocs de paramètres

Adresse de départ	Bloc	
00 00 00	Bloc système VM-7x00 Unit 1	1-1
00 10 00	Bloc mixer VM-7x00 Unit 1	2-1
00 50 00	Bloc effets VM-7x00 Unit 1 E	3-1
00 60 00	(Réservé pour VM-7x00 Unit 1)	
01 00 00	Bloc système VM-7x00 Unit 2	1-1
01 10 00	Bloc mixer VM-7x00 Unit 2	2-1
01 50 00	Bloc effets VM-7x00 Unit 2	3-1
01 60 00	(Réservé pour VM-7x00 Unit 2)	
02 00 00	Bloc système VM-C7200/C7100	4-1
02 01 00	Bloc projets VM-C7200/C7100	5-1
03 01 00	(Réservé pour VM-C7200/C7100)	

●1-1. Bloc système VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00 00 00 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Software Revision Level (*1)
00 00 02	00 - 3F	Option Available (*1) 0 0 x x - x x x x +—— Effect Board A +——— Effect Board B +———— Effect Board C +————— R–BUS Board +—————— Cascade Board +——————— 7100/7200
00 00 03	00 - 7F	Error Message (*2)
00 00 04	00 - 02	Sampling Frequency (*U) 48, 44.1, 32 kHz
00 00 05	00	(Reserved)
00 00 06	00 - 04	Word Clock Source (*U) Int, R-BUS1,,,3, WordClkIn
00 00 07	00 - 01	Word Clock Terminator Switch (*U) Off, On
00 00 08	00 - 01	Digital Audio Input Coaxial, XLR-bal
00 00 09	00 - 01	R-BUS I/F type -1 (*1) Off, DIF-AT
00 00 0A	00 - 01	R-BUS I/F type -2 (*1) Off, DIF-AT
00 00 0B	00 - 01	R-BUS I/F type -3 (*1) Off, DIF-AT
00 00 0C	00 - 01	MIDI OUT/THRU Sw Out, THRU
00 00 0D	00 - 01	MIDI Level Meter Tx Sw Off, On
00 00 0E	00 - 0F	MIDI Level Meter Channel 1,,,16
00 00 0F : 00 02 12	00 : 00	(Réservé 260)
00 02 13	00 - 3F	Meter Unit Select Unit0, Unit1... 7F=Off
00 02 14	00 - 3F	MTC Unit Select Unit0, Unit1... 7F=Off
00 02 15	00 - 02	Cascade Mode (*1) Off, Master, Slave
00 02 16	00 - 01	Digital Audio Output - Channel Status Type Type1, Type2-Form1
00 02 17	00 - 01	Digital Audio Copy Protect Off, On
00 02 18 : 00 0F 7F	00 : 00	(Réservé 1768)

(*1) Ce paramètre ne peut qu'être lu. Il ne peut être remplacé.

(*2) Ce paramètre ne peut qu'être lu. Il ne peut être remplacé.
Il est transmis par le VM-C7200/C7100 si une erreur se produit.

Numéro	Message d'erreur
00H :	Pas d'erreur
01H :	Erreur de protocole MIDI
02H :	Erreur matérielle des cartes en cascade
03H :	Impossible de changer la source d'horloge système
04H :	Fréquence d'horloge du système changée
05H :	Impossible de régler le paramètre
06H :	Erreur de connexion VM-Link
07H :	VM-Link connecté
08H :	Erreur de connexion des cartes en cascade
09H :	Cartes connectées en cascade
0AH :	Erreur de connexion de carte R-BUS
0BH :	Carte R-BUS connectée
0CH :	(réservé)
:	:
30H :	Erreur, pas de carte d'effet
31H :	Impossible de localiser l'effet
32H :	Autre effet déjà occupé
33H :	Dépassement de la limite d'un paramètre d'effet

●2-1. Bloc de mixer VM-7x00

Adresse offset	Sous-bloc mixer
00 00 00 00 00 02 : 00 00 26	Pre Amp Param. -1 (Ch 1) 2-2 Pre Amp Param. -2 (Ch 2) : Pre Amp Param. -20 (Ch 20)
00 00 28 : 00 00 2B	(Reserved 4)
00 00 2C	Pre Amp Param. Console In 23 (Ch 23) 2-2
00 00 2E	Pre Amp Param. Console In 24 (Ch 24) 2-2
00 00 30 : 00 01 20	Input Param. -1 (Ch 1) 2-3 : Input Param. -2 (Ch 2)
: 00 14 40	: Input Param. -24 (Ch 24)
00 15 30 00 16 20 : 00 29 40	MultiIn Param. -1 (Ch 1) 2-4 MultiIn Param. -2 (Ch 2) : MultiIn Param. -24 (Ch 24)
00 2A 30	Talk Back Param. (Unit 1 Only) 2-5
00 2B 10 00 2B 20 : 00 2C 40	Bus 1-12 Param. -1 (BUS 1) 2-6 Bus 1-12 Param. -2 (BUS 2) : Bus 1-12 Param. -12 (BUS 12)
00 2C 50 00 2D 08 : 00 2F 58	Bus 1-8 Param. -1 (BUS 1) 2-7 Bus 1-8 Param. -2 (BUS 2) : Bus 1-8 Param. -8 (BUS 8)
00 30 10	Output Param. 2-8
00 30 60	Solo Param. 2-9
00 31 20	Fader Group Master Param. 2-10
00 31 40 00 31 4A : 00 32 06	Effect Section Param. -1 (FX1) 2-11 Effect Section Param. -2 (FX2) : Effect Section Param. -8 (FX8)
00 32 10 : 00 32 2F	(Reserved 32)
00 32 30	Master Effect Section Param 2-12
00 32 40	Cascade Param. 2-13
00 32 60	Dither Param. 2-14
00 33 00	GEN/OSC Param. 2-15
00 33 20	Level Meter/Analyzer Param. 2-16
00 33 30	Misc. Param. 2-17
00 33 40 : 00 3F 7F	(Réservé 1600)

❍2-2. Paramètres de pré-ampli du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 01	Pre Amp Phantom Power Sw Off, On
00 00 01	00 - 44	Pre Amp Input Gain +4dB(00) to -64dB(44)

❍2-3. Paramètres d'entrée du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 01	Input Channel Link Sw Off, On
00 00 01	00 - 17 (40 - 57)	Input Group Fader Assign Ch1,,,Ch24 bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 02	00 - 17 (40 - 57)	Input Select Ch1,,,Ch20, DigitalInL, DigitalInR, ConsoleInL, ConsoleInR bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 03	28 - 46	Input ATT (0dB:64[40H]) -24dB,,,+6dB
00 00 04	00 - 01	Input Phase Sw Norm, Inv
00 00 05	00 - 01	Input Phase Delay Sw Off, On
00 00 06 00 00 07#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Input Phase Delay Time (*4) 0,,,14400sample
00 00 08 00 00 09#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Input Feedback Delay Time (*4) 2,,,14400sample
00 00 0A	00 - 01	Input Feedback Delay Sw Off, On
00 00 0B	00 - 7F	Input Feedback Delay Fb Level 0,,,127
00 00 0C	00 - 01	Input Feedback Delay Fb Phase Norm, Inv
00 00 0D	00 - 7F	Input Feedback Delay Eff Level 0,,,127
00 00 0E	00 - 01	Input Feedback Delay Eff Phase Norm, Inv
00 00 0F	00 - 7F	Input Feedback Delay Dir Level 0,,,127
00 00 10	04 - 4C	Input Feedback Delay HFD Gain (*2) -30.0dB,,,+6.0dB
00 00 11	2C - 7C	Input Feedback Delay HFD Freq (*1) 200,,,20kHz
00 00 12	04 - 4C	Input Feedback Delay LFD Gain (*2)

			-30.0dB,,,+6.0dB
00 00 13	04 - 54	Input Feedback Delay LFD Freq (*1)	20,,,2kHz
00 00 14	00 - 01	Input HPF Sw	Off, On
00 00 15	04 - 54	Input HPF Cut Off Freq (*1)	20,,,2kHz
00 00 16	00 - 01	Input EQ Sw	Off, On
00 00 17	22 - 5E	Input EQ Hi Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 18	48 - 7C	Input EQ Hi Freq (*1)	1k,,,20kHz
00 00 19	22 - 5E	Input EQ HiMid Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 1A	38 - 7C	Input EQ HiMid Freq (*1)	400,,,20kHz
00 00 1B	00 - 21	Input EQ HiMid Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 1C	00 - 05	Input EQ LoMid Type	Off, LPF, BPF, HPF, Notch, Peak
00 00 1D	22 - 5E	Input EQ LoMid Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 1E	04 - 6C	Input EQ LoMid Freq (*1)	20,,,8kHz
00 00 1F	00 - 21	Input EQ LoMid Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 20	00 - 7F	Input EQ LoMid Resonance	0,,,127
00 00 21	22 - 5E	Input EQ Lo Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 22	04 - 54	Input EQ Lo Freq (*1)	20,,,2kHz
00 00 23	00 - 01	Input Mute Sw	Norm, Mute
00 00 24	00 - 7F	Input Master Fader Level	0,,,127
00 00 25	00 - 01	Input Main Send Sw	Off, On
00 00 26	01 - 7F	Input Main Send Pan	L63,,,R63
00 00 27	00 - 02 (40 - 42)	Input Cue Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 28	00 - 7F	Input Cue Send Level	0,,,127
00 00 29	01 - 7F	Input Cue Send Pan	L63,,,R63
00 00 2A	00 - 01	Input Cue Send Pan Slave	Off, On
00 00 2B	00 - 02 (40 - 42)	Input Bus 1 Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
: : :			
00 00 36	00 - 02 (40 - 42)	Input Bus 12 Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 37	00 - 7F	Input Bus 1 Send Level	0,,,127
: : :			
00 00 42	00 - 7F	Input Bus 12 Send Level	
00 00 43	01 - 7F	Input Bus 1 Send Pan	L63,,,R63
: : :			
00 00 4E	01 - 7F	Input Bus 12 Send Pan	
00 00 4F	00 - 01	Input Bus 1 Send Pan Slave	Off, On
: : :			
00 00 5A	00 - 01	Input Bus 12 Send Pan Slave	
00 00 5B	00 - 02 (40 - 42)	Patch Bay Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 5C :	00 :	(Réservé 20) :	
00 00 6F	00		

(*1) Référez-vous à "Données MIDI - Table de fréquences d'égalisation du mixer"
(*2) Référez-vous à "Données MIDI - Table des gains d'égalisation du mixer"
(*3) Référez-vous à "Données MIDI - Table des bandes Q d'égalisation du mixer"
(*4) (Phase Delay Time) + (Feedback Delay Time) ne peut dépasser 15000.

❍2-4. Paramètres des Multi In du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	MultiIn Channel Link Sw	Off, On
00 00 01	00 - 17 (40 - 57)	MultiIn Group Fader Assign	Ch1,,,Ch24 bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 02	00 - 17 (40 - 57)	MultiIn Select	Tr1,,,Tr24 bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 03	28 - 46	MultiIn ATT (0dB:64[40H])	-24dB,,,+6dB
00 00 04	00 - 01	MultiIn Phase Sw	Norm, Inv
00 00 05	00 - 01	MultiIn Phase Delay Sw	Off, On
00 00 06 00 00 07#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	MultiIn Phase Delay Time (*4)	0,,,14400 samples
00 00 08 00 00 09#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	MultiIn Feedback Delay Time (*4)	2,,,14400 samples
00 00 0A	00 - 01	MultiIn Feedback Delay Sw	Off, On
00 00 0B	00 - 7F	MultiIn Feedback Delay Fb Level	0,,,127
00 00 0C	00 - 01	MultiIn Feedback Delay Fb Phase	Norm, Inv
00 00 0D	00 - 7F	MultiIn Feedback Delay Eff Level	0,,,127
00 00 0E	00 - 01	MultiIn Feedback Delay Eff Phase	Norm, Inv
00 00 0F	00 - 7F	MultiIn Feedback Delay Dir Level	0,,,127
00 00 10	04 - 4C	MultiIn Feedback Delay HFD Gain (*2)	-30.0dB,,,+6.0dB
00 00 11	2C - 7C	MultiIn Feedback Delay HFD Freq (*1)	200,,,20kHz
00 00 12	04 - 4C	MultiIn Feedback Delay LFD Gain (*2)	-30.0dB,,,+6.0dB
00 00 13	04 - 54	MultiIn Feedback Delay LFD Freq (*1)	20,,,2kHz
00 00 14	00 - 01	MultiIn HPF Sw	Off, On
00 00 15	04 - 54	MultiIn HPF Cut Off Freq (*1)	20,,,2kHz
00 00 16	00 - 01	MultiIn EQ Sw	Off, On
00 00 17	22 - 5E	MultiIn EQ Hi Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 18	48 - 7C	MultiIn EQ Hi Freq (*1)	1k,,,20kHz
00 00 19	22 - 5E	MultiIn EQ HiMid Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 1A	38 - 7C	MultiIn EQ HiMid Freq (*1)	400,,,20kHz
00 00 1B	00 - 21	MultiIn EQ HiMid Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 1C	00 - 05	MultiIn EQ LoMid Type	Off, LPF, BPF, HPF, Notch, Peak
00 00 1D	22 - 5E	MultiIn EQ LoMid Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 1E	04 - 6C	MultiIn EQ LoMid Freq (*1)	20,,,8kHz
00 00 1F	00 - 21	MultiIn EQ LoMid Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 20	00 - 7F	MultiIn EQ LoMid Resonance	0,,,127
00 00 21	22 - 5E	MultiIn EQ Lo Gain (*2)	-15.0dB,,,+15.0dB
00 00 22	04 - 54	MultiIn EQ Lo Freq (*1)	20,,,2kHz
00 00 23	00 - 01	MultiIn Mute Sw	Norm, Mute
00 00 24	00 - 7F	MultiIn Master Fader Level	0,,,127
00 00 25	00 - 01	MultiIn Main Send Sw	Off, On
00 00 26	01 - 7F	MultiIn Main Send Pan	L63,,,R63
00 00 27	00 - 02 (40 - 42)	MultiIn Cue Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 28	00 - 7F	MultiIn Cue Send Level	0,,,127
00 00 29	01 - 7F	MultiIn Cue Send Pan	L63,,,R63
00 00 2A	00 - 01	MultiIn Cue Send Pan Slave	Off, On
00 00 2B	00 - 02 (40 - 42)	MultiIn Bus 1 Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
: : :			
00 00 36	00 - 02 (40 - 42)	MultiIn Bus 12 Send Sw	PreEQ, PreFader, PostFader bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 37	00 - 7F	MultiIn Bus 1 Send Level	0,,,127
: : :			
00 00 42	00 - 7F	MultiIn Bus 12 Send Level	
00 00 43	01 - 7F	MultiIn Bus 1 Send Pan	L63,,,R63
: : :			
00 00 4E	01 - 7F	MultiIn Bus 12 Send Pan	
00 00 4F	00 - 01	MultiIn Bus 1 Send Pan Slave	Off, On
: : :			
00 00 5A	00 - 01	MultiIn Bus 12 Send Pan Slave	
00 00 5B	00	(Reserved 21)	
:		:	
00 00 6F	00		

(*1) Référez-vous à "Données MIDI - Table de fréquences d'égalisation du mixer"
(*2) Référez-vous à "Données MIDI - Table des gains d'égalisation du mixer"
(*3) Référez-vous à "Données MIDI - Table des bandes Q d'égalisation du mixer"
(*4) (Phase Delay Time) + (Feedback Delay Time) ne peut dépasser 15000.

❍2-5. Paramètres d'intercommunication (Talkback) du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Talk Back Sw	Off, On
00 00 01	00 - 01	Talk Back Function Select	Talkback, Slate
00 00 02	00 - 7F	Talk Back Level	0,,,127
00 00 03	00 - 01	Talk Back To Main	Off, On
00 00 04	00 - 01	Talk Back To Cue	Off, On
00 00 05	00 - 01	Talk Back To Bus 1	Off, On
:	:	:	
00 00 10	00 - 01	Talk Back To Bus 12	
00 00 11	00 - 01	Talk Back To Multi 1	Off, On
:	:	:	
00 00 28	00 - 01	Talk Back To Multi 24	
00 00 29	00 - 7F	Slate Level	0,,,127
00 00 2A	00 - 01	Slate To Main	Off, On
00 00 2B	00 - 01	Slate To Cue	Off, On
00 00 2C	00 - 01	Slate To Bus 1	Off, On
:	:	:	
00 00 37	00 - 01	Slate To Bus 12	
00 00 38	00 - 01	Slate To Multi 1	Off, On
:	:	:	
00 00 4F	00 - 01	Slate To Multi 24	
00 00 50	00	(Réservé 16)	
:		:	
00 00 5F	00		

❍2-6. Paramètres des bus 1-12 du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Bus Link Sw	Off, On
00 00 01	00 - 17 (40 - 57)	Bus Group Fader Assign	Ch1,,,Ch24 bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 02	00 - 01	Bus Mode (*1)	Int, Ext
00 00 03	28 - 40	Bus ATT	-24dB,,,0dB
00 00 04	00 - 01	Bus Mute Sw	Norm, Mute
00 00 05	00 - 7F	Bus Master Fader Level	0,,,127
00 00 06	01 - 7F	Bus Master Fader Balance	L63,,,R63
00 00 07	00 - 01	Bus Main Send Sw	Off, On
00 00 08	01 - 7F	Bus Main Send Pan	L63,,,R63
00 00 09	00 - 01	Bus Cue Send Sw	Off, On
00 00 0A	00 - 7F	Bus Cue Send Level	0,,,127
00 00 0B	01 - 7F	Bus Cue Send Pan	L63,,,R63
00 00 0C	00 - 01	Bus Cue Send Pan Slave	Off, On
00 00 0D	00	(Réservé 2)	
:		:	
00 00 0F	00		

(*1) Les réglages pour les bus 9-12 ne sont pas valides.

(*1) Si ce paramètre est réglé sur Int, il n'y aura pas de sortie audio par les sorties Flex Bus Out. Le signal audio ne sera pas produit même si Multi Out/Assignable Out est sélectionné pour une sortie Flex Bus Out qui est réglée sur Int.

❍2-7. Paramètres des bus 1-8 du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Bus to Bus 1 Send Sw	Off, On
:	:	:	
00 00 0B	00 - 01	Bus to Bus 12 Send Sw	
00 00 0C	00 - 7F	Bus to Bus 1 Send Level	0,,,127
:	:	:	
00 00 17	00 - 7F	Bus to Bus 12 Send Level	
00 00 18	01 - 7F	Bus to Bus 1 Send Pan	L63,,,R63
:	:	:	
00 00 23	01 - 7F	Bus to Bus 12 Send Pan	
00 00 24	00 - 01	Bus to Bus 1 Send Pan Slave	Off, On
:	:	:	
00 00 2F	00 - 01	Bus to Bus 12 Send Pan Slave	
00 00 30	00	(Réservé 8)	
:		:	
00 00 37	00		

❍2-8. Paramètres des sorties Output du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00 00 00 01 00 00 02	00 00 00	(Réservé 3)	
00 00 03	00 - 7F	Control Room Master Level (*U)	0,,,127
00 00 04	01 - 7F	Control Room Master Balance (*U)	L63,,,R63
00 00 05	00 - 25 (40 - 65)	Control Room Source (*U) CH1,,,24, Bus1,,,12, Main, Cue bit6 : 0:Off, 1:On	
00 00 06	00 - 01	Control Room Mono Sw (*U)	Off, On
00 00 07	00 - 01	Control Room Dim Sw (*U)	Off, On
00 00 08	00 - 7F	Control Room Dim Level (*U)	0,,,127
00 00 09	28 - 40	Main Bus ATT (*U)	-24dB(28),,,0dB(40)
00 00 0A	00 - 01	Main Master Mute (*U)	Off, On
00 00 0B	00 - 7F	Main Master Level (*U)	0,,,127
00 00 0C	01 - 7F	Main Master Balance (*U)	L63,,,R63
00 00 0D	28 - 40	Cue Bus ATT (*U)	-24dB(28),,,0dB(40)
00 00 0E	00 - 01	Cue Master Mute (*U)	Off, On
00 00 0F	00 - 7F	Cue Master Level (*U)	0,,,127
00 00 10	01 - 7F	Cue Master Balance (*U)	L63,,,R63
00 00 11	00 - 7F	Multi Output Level 1 (*U)	0,,,127
:	:	:	
00 00 28	00 - 7F	Multi Output Level 24 (*U)	
00 00 29	00 - 29 (40 - 69)	Multi Output Assign 1 (*U) CH1,,,24, Bus1,,,12 MainL, MainR, CueL, CueR, MonL, MonR bit6 : 0:Off, 1:On	
:	:	:	
00 00 40	00 - 29 (40 - 69)	Multi Output Assign 24 (*U) bit6 : 0:Off, 1:On	
00 00 41	00 - 01	All Mute Switch	Norm, Mute
00 00 42	00 - 01	Monitor Out Switch (*U)	Off, On
00 00 43	00	(Réservé 13)	
:		:	
00 00 4F	00		

❍2-9. Paramètres Solo du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 7F	Solo Level	0,,,127
00 00 01	00 - 03	Solo Sw Source	PreEQ, PFL, AFL, INPLACE
00 00 02	00 - 01	Solo Sw	Off, On
00 00 03	00 - 01	Solo Sw Input Channel -1	Off, On
:	:	:	
00 00 1A	00 - 01	Solo Sw Input Channel -24	
00 00 1B	00 - 01	Solo Sw MultiIn Channel -1	Off, On
:	:	:	
00 00 32	00 - 01	Solo Sw MultiIn Channel -24	
00 00 33	00 - 01	Solo Sw Bus -1 (*1)	Off, On
:	:	:	
00 00 3E	00 - 01	Solo Sw Bus -12 (*1)	
00 00 3F	00	(Réservé)	
:		:	

(*1) Si le paramètre Bus Mode 1 - 8 du paragraphe 2-6 (Bus 1-12) est réglé sur Ext, les réglages pour Solo Sw Bus 1 - 8 ne seront pas valides à moins que Solo Sw Source ne soit réglé sur INPLACE.

❍2-10. Paramètres du Fader Group Master de VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 7F	Fader Group Master -1	0,,,127
:	:	:	
00 00 17	00 - 7F	Fader Group Master -24	
00 00 18	00	(Reserved 8)	
:		:	
00 00 1F	00		

❍2-11. Paramètres de la section d'effets du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00	(Réservé)
00 00 01	00 - 7F	FX Lch Send Level 0,,,127
00 00 02	00 - 7F	FX Lch Return Level 0,,,127
00 00 03	00 - 09	FX Lch Insert Location (MSB) Off, Input PreEQ, Input PostEQ, MultiIn PreEQ, MultiIn PostEQ, SndRtn, IntBus, ExtBus, Main, Mon
00 00 04#	00 - 17	FX Lch Insert Location (LSB) Ch1--Ch24, (Bus1-12, Lch, Rch)
00 00 05	00 - 7F	FX Rch Send Level 0,,,127
00 00 06	00 - 7F	FX Rch Return Level 0,,,127
00 00 07	00 - 09	FX Rch Insert Location (MSB) Off, Input PreEQ, Input PostEQ, MultiIn PreEQ, MultiIn PostEQ, SndRtn, IntBus, ExtBus, Main, Mon
00 00 08#	00 - 17	FX Rch Insert Location (LSB) Ch1--Ch24 (Bus1-12, Lch, Rch)
00 00 09	00	(Réservé 1)

L'emplacement d'insertion est piloté différemment selon le numéro d'effet et la sélection de carte d'effets dans "2-16 Paramètres divers". Comme indiqué ci-dessous, des octets de poids fort (MSB) et de poids faible (LSB) corrects doivent être envoyés simultanément.
Il n'est pas possible d'insérer deux effets ou plus (FX) dans le même emplacement d'insertion. Veuillez vérifier que l'emplacement d'insertion que vous essayez d'atteindre n'est pas utilisé par un autre effet.
Si SndRtn (envoi/retour ou Send/return) est sélectionné par le MSB, il sera automatiquement assigné au bus du même numéro d'effet, quel que soit le réglage du LSB. Réglez le MSB de même numéro d'effet FX sur SndRtn pour à la fois les canaux gauche (L) et droit (R).

* Lorsque vous utilisez un analyseur de spectre (lorsque vous avez sélectionné l'algorithme 34: FFT in FX-1, 3, 5, 7), il n'est pas possible d'utiliser le canal gauche de FX1 (FX1 Lch) avec l'insertion de la voie (Input PreEQ, Input PostEQ, MultiIn PreEQ, MultiIn PostEQ).

[FX1, FX2]

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	----	(---)
Input PreEQ	(1)	Ch1--Ch24	(0-23)
Input PostEQ	(2)	Ch1--Ch24	(0-23)
MultiIn PreEQ	(3)	Ch1--Ch24	(0-23)
MultiIn PostEQ	(4)	Ch1--Ch24	(0-23)
SndRtn	(5)	----	(---)
IntBus	(6)	Bus1, Bus2	(0-1)
ExtBus	(7)	Bus1--Bus12	(0-11)
Main	(8)	Lch, Rch	(0-1)
Mon	(9)	Lch, Rch	(0-1)

[FX3, FX4]

< Effect Board A Select : Input >

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	----	(---)
Input PreEQ	(1)	Ch1--Ch4, Ch13--Ch16	(0-3, 12-15)
Input PostEQ	(2)	Ch1--Ch4, Ch13--Ch16	(0-3, 12-15)
SndRtn	(5)	----	(---)
IntBus	(6)	Bus3, Bus4	(2, 3)

< Effect Board A Select : MultiIn >

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	---	(---)
MultiIn PreEQ	(3)	Ch1--Ch4, Ch13--Ch16	(0-3, 12-15)
MultiIn PostEQ	(4)	Ch1--Ch4, Ch13--Ch16	(0-3, 12-15)

[FX5, FX6]

< Effect Board B Select : Input >

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	---	(---)
Input PreEQ	(1)	Ch5--Ch8, Ch17--Ch20	(4-7, 16-19)
Input PostEQ	(2)	Ch5--Ch8, Ch17--Ch20	(4-7, 16-19)
SndRtn	(5)	---	(---)
IntBus	(6)	Bus5, Bus6	(4, 5)

< Effect Board B Select : MultiIn >

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	---	(---)
MultiIn PreEQ	(3)	Ch5--Ch8, Ch17--Ch20	(4-7, 16-19)
MultiIn PostEQ	(4)	Ch5--Ch8, Ch17--Ch20	(4-7, 16-19)

[FX7, FX8]

< Effect Board C Select : Input >

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	---	(---)
Input PreEQ	(1)	Ch9--Ch12, Ch21--Ch24	(8-11, 20-23)
Input PostEQ	(2)	Ch9--Ch12, Ch21--Ch24	(8-11, 20-23)
SndRtn	(5)	---	(---)
IntBus	(6)	Bus7, Bus8	(6, 7)

< Effect Board C Select : MultiIn >

Position MSB	(val)	Position LSB	(val)
Off	(0)	---	(---)
MultiIn PreEQ	(3)	Ch9--Ch12, Ch21--Ch24	(8-11, 20-23)
MultiIn PostEQ	(4)	Ch9--Ch12, Ch21--Ch24	(8-11, 20-23)

❍2-12. Paramètres de la section effet master du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 7F	Master FX Send Level 0,,,127
00 00 01	00 - 7F	Master FX Return Level 0,,,127
00 00 02	00 - 02	Master FX Insert Location Off, Main, Mon
00 00 03 : 00 00 0F	00 : 00	(Réservé 13) :

❍2-13. Paramètres de mise en cascade du VM-7x00 (*U)

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00 : 00 00 0B	00 - 01 : 00 - 01	Cascade Sw Bus 1 (*U) : Cascade Sw Bus 12 Off, On
00 00 0C	00 - 01	Cascade Sw Cue (*U) Off, On
00 00 0D	00 - 01	Cascade Sw Main (*U) Off, On
00 00 0E : 00 00 19	00 - 07 : 00 - 07	Cascade ATT Bus 1 (*U) : Cascade ATT Bus 12 -24dB,,,0dB
00 00 1A	00 - 07	Cascade ATT Cue (*U) -24dB,,,0dB
00 00 1B	00 - 07	Cascade ATT Main (*U) -24dB,,,0dB
00 00 1C : 00 00 1F	00 : 00	(Réservé 4) :

❍2-14. Paramètres de diffusion (Dither) du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00 : 00 00 17	00 - 09 : 00 - 09	Dither Sw MultiOut 1 :16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 : Dither Sw MultiOut 24 Off,
00 00 18 : 00 00 1F	00 : 00	(Réservé 8) :

❍2-15. Paramètres GEN/OSC du VM-7x00 (*U)

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 01	Gen/Osc Sw (*U) Off, On
00 00 01	00 - 7F	Gen/Osc Level (*U) 0,,,127
00 00 02	00 - 02	Gen/Osc Waveform (*U) Pink Noise, White Noise, Sin Wave
00 00 03 00 00 04# 00 00 05# 00 00 06#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Gen/Osc Frequency (*U) 20.0Hz,,,20.0000kHz (200-200000)
00 00 07 : 00 00 12	00 - 01 : 00 - 01	Gen/Osc Send Bus 1 (*U) : Gen/Osc Send Bus 12 Off, On
00 00 13	00 - 01	Gen/Osc Send Main Lch (*U) Off, On
00 00 14	00 - 01	Gen/Osc Send Main Rch (*U) Off, On
00 00 15	00 - 01	Gen/Osc Send Cue Lch (*U) Off, On
00 00 16	00 - 01	Gen/Osc Send Cue Rch (*U) Off, On
00 00 17 : 00 00 1F	00 : 00	(Réservé 9) :

❍2-16. Paramètres Level Meter/Analyzer du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00	(Reserved 16)
:		:
00 00 0F	00	

❍2-17. Paramètres Misc du VM-7x00

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 01	Cascade Delay Correct (*U) Off, On
00 00 01	00 - 01	Effect Board A Select Input, MultiIn
00 00 02	00 - 01	Effect Board B Select Input, MultiIn
00 00 03	00 - 01	Effect Board C Select Input, MultiIn
00 00 04	00 - 01	Pan Curve Type Center:-3dB(0), Center:0dB(1)
00 00 05	00 - 01	Pre Amp Gain Mode Noise Less(0), Continuous(1)
00 00 06	00	(Réservé 10)
:		:
00 00 0F	00	

●3-1. Bloc d'effets du VM-7x00

Adresse de base

Adresse offset		Contenus et remarques
00 00 00 00 00 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 1 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 00 02	20 - 7E	FX - 1 Name -1 (ASCII)
:	:	:
00 00 0D	20 - 7E	FX - 1 Name -12
00 00 0E	00 - 7F	FX - 1 Aire de paramètre (ci-dessus)
:	:	:
00 00 7F	00 - 7F	
00 01 00 00 01 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 2 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 01 02	20 - 7E	FX - 2 Name -1 (ASCII)
:	:	:
00 01 0D	20 - 7E	FX - 2 Name -12
00 01 0E	20 - 7E	FX - 2 Parameter Area (ci-dessus)
:	:	:
00 01 7F	20 - 7E	
00 02 00 00 02 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 3 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 02 02	20 - 7E	FX - 3 Name -1 (ASCII)
:	:	:
00 02 0D	20 - 7E	FX - 3 Name -12
00 02 0E	20 - 7E	FX - 3 Parameter Area (ci-dessus)
:	:	:
00 02 7F	20 - 7E	
00 03 00 00 03 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 4 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger

		33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 03 02 : : 00 03 0D	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 4 Name -1 (ASCII) : : FX - 4 Name -12
00 03 0E : : 00 03 7F	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 4 Parameter Area (ci-dessus) : :
00 04 00 00 04 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 5 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 04 02 : : 00 04 0D	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 5 Name -1 (ASCII) : : FX - 5 Name -12
00 04 0E : : 00 04 7F	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 5 Parameter Area (ci-dessus) : :
00 05 00 00 05 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 6 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 05 02 : : 00 05 0D	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 6 Name -1 (ASCII) : : FX - 6 Name -12
00 05 0E : : 00 05 7F	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 6 Parameter Area (ci-dessus) : :
00 06 00 00 06 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 7 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 06 02 : : 00 06 0D	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 7 Name -1 (ASCII) : : FX - 7 Name -12
00 06 0E : : 00 06 7F	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 7 Parameter Area (ci-dessus) : :
00 07 00 00 07 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	FX - 8 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Reverb 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter 17:Gate Reverb 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transformer *1, *2) (28:Vocoder 2 *1, *2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser (34:FFT *1, *2) 35:Speaker Modeling (36:Mstering Tool Kit *1, *2) (37:31Band Graphic Equalizer *1, *2) 38:Stero 2Band Dynamics 39:Dual Mono Dynamics
00 07 02 : : 00 07 0D	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 8 Name -1 (ASCII) : : FX - 8 Name -12
00 07 0E : : 00 07 7F	20 - 7E : : 20 - 7E	FX - 8 Parameter Area (ci-dessus) : :
00 08 00 00 08 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Master FX Algorithm aaaaaaabbbbbbb = 0:Speaker Modeling 1:10Band Parametric Equalizer 2:3Band Dynamics
00 08 02 : : 00 08 0D	20 - 7E : : 20 - 7E	Master FX Name -1 (ASCII) : : Master FX Name -12
00 08 0E : : 00 08 7F	20 - 7E : : 20 - 7E	Master FX Parameter Area (ci-dessus) : :

(*1) “27:Voice Transformer,” “28:Vocoder2”, “34:FFT”, “36:Mstering Tool Kit” ou “237:31 Band Graphic Equalizer” ne sont pas sélectionnables pour FX-2, 4, 6, ou 8.

(*2) Si “27:Voice Transformer”, “28:Vocoder2”, “34:FFT”, “36:Mstering Tool Kit” ou “37:31Band Graphic Equalizer” est sélectionné comme FX-1, 3, 5, 7, FX-2, 4, 6, 8 ne sont pas disponibles.

(*) Les paramètres d'effet changeront en fonction du choix de l'algorithme d'effet. Voir les tableaux suivants.

(*) Si vous changez d'algorithme, tous les paramètres seront copiés depuis les données du patch preset qui contient l'algorithme.

Algorithme 0 Reverb

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Room Size 5,,,40m
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Reverb Time 1,,,320 = 0.1,,,32.0s
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Pre Delay 0,,,200 = 0,,,200ms
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Diffusion 0,,,100
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Density 0,,,100
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Early Reflection Level 0,,,100
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: LF Damp Gain -36,,,0dB
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HF Damp Gain -36,,,0dB
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HI Cut Frequency 2,,,200 = 0.2,,,20.0kHz
00 00 3E 00 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Effect Level -100,,,100
00 00 40 00 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Direct Level -100,,,100
00 00 42 : 00 00 7F	00 00	(Réservé)

Algorithme 1 Delay

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1200ms
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Feedback Level -100,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Level -100,,,100
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Level -100,,,100
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: LF Damp Gain -36,,,0dB
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: HF Damp Gain -36,,,0dB
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3E 00 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 40 : 00 00 7F	00 00	(Réservé)

* (Temps de retard) + (valeur absolue du décalage) ne doit pas dépasser 1200.

Algorithme 2 Stereo Delay Chorus

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,500ms
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -500,,,500 = L500,,,R500ms
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Feedback Level -100,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100,,,100
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
00 00 2A	0aaaaaaa	Chorus: Effect Level

00 00 2B#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2C	0aaaaaaa	Chorus: Direct Level
00 00 2D#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2E	0aaaaaaa	Chorus: Lch Feedback Level
00 00 2F#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 30	0aaaaaaa	Chorus: Rch Feedback Level
00 00 31#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 32	0aaaaaaa	Chorus: Lch Cross Feedback Level
00 00 33#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 34	0aaaaaaa	Chorus: Rch Cross Feedback Level
00 00 35#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 36	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type
00 00 37#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 38	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain
00 00 39#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 3A	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency
00 00 3B#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 3C	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q
00 00 3D#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3E	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain
00 00 3F#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 40	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency
00 00 41#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 42	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q
00 00 43#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 44	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type
00 00 45#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 46	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain
00 00 47#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 48	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency
00 00 49#	0bbbbbbb	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 4A	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q
00 00 4B#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 4C	0aaaaaaa	EQ: Out Level
00 00 4D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 4E	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

* (Temps de retard) + (valeur absolue du décalage) ne doit pas dépasser 500.

Algorithme 3 Stereo Pitch Shifter Delay

00 00 0E	0aaaaaaa	P.ShifterDelay SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	EQ SW
00 00 11#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Lch Chromatic Pitch
00 00 13#	0bbbbbbb	-12,,,12
00 00 14	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Lch Fine Pitch
00 00 15#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 16	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Lch Pre Delay
00 00 17#	0bbbbbbb	0,,,50ms
00 00 18	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Lch Feedback Delay Time
00 00 19#	0bbbbbbb	0,,,500ms
00 00 1A	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Lch Feedback Level
00 00 1B#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Lch Cross Feedback Level
00 00 1D#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Rch Chromatic Pitch
00 00 1F#	0bbbbbbb	-12,,,12
00 00 20	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Rch Fine Pitch
00 00 21#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Rch Pre Delay
00 00 23#	0bbbbbbb	0,,,50ms
00 00 24	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Rch Feedback Delay Time
00 00 25#	0bbbbbbb	0,,,500ms
00 00 26	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Rch Feedback Level
00 00 27#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Rch Cross Feedback Level
00 00 29#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2A	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Effect Level
00 00 2B#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2C	0aaaaaaa	P.ShifterDelay: Direct Level
00 00 2D#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2E	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type
00 00 2F#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 30	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain
00 00 31#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 32	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency
00 00 33#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 34	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q
00 00 35#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 36	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain
00 00 37#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 38	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency
00 00 39#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 3A	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q
00 00 3B#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3C	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type
00 00 3D#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 3E	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain
00 00 3F#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 40	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency
00 00 41#	0bbbbbbb	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 42	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q
00 00 43#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 44	0aaaaaaa	EQ: Out Level
00 00 45#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 46	00	(Reserved)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 4 Vocoder

00 00 0E	0aaaaaaa	Chorus SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 1
00 00 11#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 12	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 2
00 00 13#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 14	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 3
00 00 15#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 16	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 4
00 00 17#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 18	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 5
00 00 19#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 6
00 00 1B#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 7
00 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 8
00 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 9
00 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Character 10
00 00 23#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 24	0aaaaaaa	Chorus: Rate
00 00 25#	0bbbbbbb	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 26	0aaaaaaa	Chorus: Depth
00 00 27#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	Chorus: Pre Delay
00 00 29#	0bbbbbbb	0,,,50ms
00 00 2A	0aaaaaaa	Chorus: Feedback Level
00 00 2B#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2C	0aaaaaaa	Chorus: Effect Level
00 00 2D#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 2E	0aaaaaaa	Chorus: Direct Level
00 00 2F#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 30	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 5 2CH RSS

00 00 0E	0aaaaaaa	2CH RSS: Ach Azimuth
00 00 0F#	0bbbbbbb	-30,,,30 = -180,,,180
00 00 10	0aaaaaaa	2CH RSS: Ach Elevation
00 00 11#	0bbbbbbb	-15,,,15 = -90,,,90
00 00 12	0aaaaaaa	2CH RSS: Bch Azimuth
00 00 13#	0bbbbbbb	-30,,,30 = -180,,,180
00 00 14	0aaaaaaa	2CH RSS: Bch Elevation
00 00 15#	0bbbbbbb	-15,,,15 = -90,,,90
00 00 16	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 6 Delay RSS

00 00 0E	0aaaaaaa	Delay RSS: Delay Time
00 00 0F#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
00 00 10	0aaaaaaa	Delay RSS: Shift
00 00 11#	0bbbbbbb	-1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
00 00 12	0aaaaaaa	Delay RSS: Center Delay Time
00 00 13#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
00 00 14	0aaaaaaa	Delay RSS: RSS Level
00 00 15#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 16	0aaaaaaa	Delay RSS: Center Level
00 00 17#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 18	0aaaaaaa	Delay RSS: Feedback Level
00 00 19#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Delay RSS: LF Damp Frequency
00 00 1B#	0bbbbbbb	5,,,400 = 50,,,4000Hz
00 00 1C	0aaaaaaa	Delay RSS: LF Damp Gain
00 00 1D#	0bbbbbbb	-36,,,0dB
00 00 1E	0aaaaaaa	Delay RSS: HF Damp Frequency
00 00 1F#	0bbbbbbb	10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00 00 20	0aaaaaaa	Delay RSS: HF Damp Gain
00 00 21#	0bbbbbbb	-36,,,0dB
00 00 22	0aaaaaaa	Delay RSS: Effect Level
00 00 23#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 24	0aaaaaaa	Delay RSS: Direct Level
00 00 25#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 26	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 7 Chorus RSS

00 00 0E	0aaaaaaa	Chorus RSS: Chorus Rate
00 00 0F#	0bbbbbbb	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 10	0aaaaaaa	Chorus RSS: Chorus Depth
00 00 11#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 12	0aaaaaaa	Chorus RSS: Effect Level
00 00 13#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 14	0aaaaaaa	Chorus RSS: Direct Level
00 00 15#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 16	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Communs aux algorithmes 8, 9, 10, et Guitar Multi 1, 2, 3

00 00 0E	0aaaaaaa	Compressor SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Metal/Distortion/Over Drive SW
00 00 11#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Noise Suppressor SW
00 00 13#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 14	0aaaaaaa	Auto Wah SW
00 00 15#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 16	0aaaaaaa	Guitar Amp Simulator SW
00 00 17#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 18	0aaaaaaa	Flanger SW
00 00 19#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1A	0aaaaaaa	Delay SW
00 00 1B#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1C	0aaaaaaa	Compressor: Attack
00 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Compressor: Level
00 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Compressor: Sustain
00 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	Compressor: Tone
00 00 23#	0bbbbbbb	-50,,,-50
00 00 24	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Threshold
00 00 25#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 26	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Release
00 00 27#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	Auto Wah: Mode
00 00 29#	0bbbbbbb	0, 1 = LPF, BPF
00 00 2A	0aaaaaaa	Auto Wah: Polarity
00 00 2B#	0bbbbbbb	0, 1 = Down, Up
00 00 2C	0aaaaaaa	Auto Wah: Frequency
00 00 2D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 2E	0aaaaaaa	Auto Wah: Level
00 00 2F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 30	0aaaaaaa	Auto Wah: Peak
00 00 31#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 32	0aaaaaaa	Auto Wah: Sens
00 00 33#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 34	0aaaaaaa	Auto Wah: Rate
00 00 35#	0bbbbbbb	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 36	0aaaaaaa	Auto Wah: Depth
00 00 37#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 38	0aaaaaaa	Guitar Amp Simulator: Mode
00 00 39#	0bbbbbbb	0,,,3 = Small, BultIn, 2Stack, 3Stack
00 00 3A	0aaaaaaa	Flanger: Rate
00 00 3B#	0bbbbbbb	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 3C	0aaaaaaa	Flanger: Depth
00 00 3D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 3E	0aaaaaaa	Flanger: Manual
00 00 3F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 40	0aaaaaaa	Flanger: Resonance
00 00 41#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 42	0aaaaaaa	Delay: Delay Time
00 00 43#	0bbbbbbb	0,,,1000ms
00 00 44	0aaaaaaa	Delay: Shift
00 00 45#	0bbbbbbb	-1000,,,1000 = L1000,,,R1000ms
00 00 46	0aaaaaaa	Delay: Feedback Time
00 00 47#	0bbbbbbb	0,,,1000ms
00 00 48	0aaaaaaa	Delay: Feedback Level
00 00 49#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 4A	0aaaaaaa	Delay: Effect Level
00 00 4B#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 4C	0aaaaaaa	Delay: Direct Level
00 00 4D#	0bbbbbbb	-100,,,100

* (Temps de retard) + (valeur absolue du décalage) ne doit pas dépasser 1000.

Individuel: Algorithme 8 Guitar Multi 1

00 00 4E	0aaaaaaa	Metal: Gain
00 00 4F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 50	0aaaaaaa	Metal: Level
00 00 51#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 52	0aaaaaaa	Metal: Hi Gain
00 00 53#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 54	0aaaaaaa	Metal: Mid Gain
00 00 55#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 56	0aaaaaaa	Metal: Low Gain
00 00 57#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 58	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Individuel: Algorithme 9 Guitar Multi 2

00 00 4E	0aaaaaaa	Distortion: Gain
00 00 4F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 50	0aaaaaaa	Distortion: Level
00 00 51#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 52	0aaaaaaa	Distortion: Tone
00 00 53#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 54	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Individuel: Algorithme 10 Guitar Multi 3

00 00 4E	0aaaaaaa	Over Drive: Gain
00 00 4F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 50	0aaaaaaa	Over Drive: Level
00 00 51#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 52	0aaaaaaa	Over Drive: Tone
00 00 53#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 54	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 11 Vocal Multi

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limitter/De-esser SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW 0, 1 = Off, On
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter SW 0, 1 = Off, On
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0, 1 = Off, On
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0, 1 = Off, On
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter/De-essor Mode 0, 1 = Limiter, De-essor
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Threshold 0,,,100
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Release 0,,,100
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Level 0,,,100
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	De-essor: Sens 0,,,100
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	De-essor: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Sens 0,,,100
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: MIX Level 0,,,100
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Level 0,,,100
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 3E 00 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 40 00 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 42 00 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 44 00 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 46 00 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 48 00 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 4A 00 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 4C 00 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Chromatic Pitch -12,,,12
00 00 4E 00 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Fine Pitch -100,,,100
00 00 50 00 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Effect Level -100,,,100
00 00 52 00 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Direct Level -100,,,100
00 00 54 00 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1000
00 00 56 00 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Level -100,,,100
00 00 58 00 00 59#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100,,,100
00 00 5A 00 00 5B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
00 00 5C 00 00 5D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 5E 00 00 5F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
00 00 60 00 00 61#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
00 00 62 00 00 63#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level -100,,,100
00 00 64 00 00 65#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level -100,,,100
00 00 66 : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 12 Rotary

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Gain 0,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Level 0,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Rotary: Low Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Rotary: Hi Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 1E : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 13 Guitar AMP Simulator

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker SW 0, 1 = Off, On
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Mode 0,,,13 = JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959(I), MS1959(II), MS1959(I+II), SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2Turbo, Distortion, Fuzz
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Volume 0,,,100
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Bass 0,,,100
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Middle 0,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Treble 0,,,100
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Presence 0,,,100
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Master 0,,,100
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Bright 0, 1 = Off, On
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Gain 0, 1, 2 = Low, Middle, High
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: Type 0,,,11 = Small. Middle, JC-120, Built In 1, Built In 2, Built In 3, Built In 4, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack

00 00 2C	0aaaaaaa	Speaker: MIC Setting	
00 00 2D#	0bbbbbbb		0, 1, 2 = 1, 2, 3
00 00 2E	0aaaaaaa	Speaker: MIC Level	
00 00 2F#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 30	0aaaaaaa	Speaker: Direct Level	
00 00 31#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 32	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

* Le paramètre “Pre Amp Middle” ne peut pas être sélectionné quand “Mode” est sur “Match Drive.”
* Le paramètre “Pre Amp Presence” a des valeurs opposées (-100,,,0) quand “Mode” est sur “Match Drive”.
* Le paramètre “Pre Amp Bright” est sélectionnable quand “Mode” est réglé sur “JC-120”, “Clean Twin” ou “BG Lead.”

Algorithme 14 Stereo Phaser

00 00 0E	0aaaaaaa	Phaser SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	EQ SW	
00 00 11#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Phaser: Mode	
00 00 13#	0bbbbbbb		0,,,3 = 4.8.12.16stage
00 00 14	0aaaaaaa	Phaser: Rate	
00 00 15#	0bbbbbbb		1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 16	0aaaaaaa	Phaser: Depth	
00 00 17#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 18	0aaaaaaa	Phaser: Polarity	
00 00 19#	0bbbbbbb		0, 1 = Inverse, Synchro
00 00 1A	0aaaaaaa	Phaser: Manual	
00 00 1B#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Phaser: Resonance	
00 00 1D#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Phaser: Cross Feedback	
00 00 1F#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Phaser: Effect Level	
00 00 21#	0bbbbbbb		-100,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	Phaser: Direct Level	
00 00 23#	0bbbbbbb		-100,,,100
00 00 24	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type	
00 00 25#	0bbbbbbb		0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 26	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain	
00 00 27#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 28	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency	
00 00 29#	0bbbbbbb		2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 2A	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q	
00 00 2B#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 2C	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain	
00 00 2D#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 2E	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency	
00 00 2F#	0bbbbbbb		20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 30	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q	
00 00 31#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 32	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type	
00 00 33#	0bbbbbbb		0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 34	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain	
00 00 35#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 36	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency	
00 00 37#	0bbbbbbb		14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 38	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q	
00 00 39#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3A	0aaaaaaa	EQ: Out Level	
00 00 3B#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 3C	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

Algorithme 15 Stereo Flanger

00 00 0E	0aaaaaaa	Flanger SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	EQ SW	
00 00 11#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Flanger: Rate	
00 00 13#	0bbbbbbb		1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 14	0aaaaaaa	Flanger: Depth	
00 00 15#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 16	0aaaaaaa	Flanger: Polarity	
00 00 17#	0bbbbbbb		0, 1 = Inverse, Synchro
00 00 18	0aaaaaaa	Flanger: Manual	
00 00 19#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Flanger: Resonance	
00 00 1B#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Flanger: Cross Feedback Level	
00 00 1D#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Flanger: Effect Level	
00 00 1F#	0bbbbbbb		-100,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Flanger: Direct Level	
00 00 21#	0bbbbbbb		-100,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type	
00 00 23#	0bbbbbbb		0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 24	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain	
00 00 25#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 26	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency	
00 00 27#	0bbbbbbb		2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 28	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q	
00 00 29#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 2A	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain	
00 00 2B#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 2C	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency	
00 00 2D#	0bbbbbbb		20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 2E	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q	
00 00 2F#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 30	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type	
00 00 31#	0bbbbbbb		0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 32	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain	
00 00 33#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 34	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency	
00 00 35#	0bbbbbbb		14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 36	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q	
00 00 37#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 38	0aaaaaaa	EQ: Out Level	
00 00 39#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 3A	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

Algorithme 16 Dual Compressor/Limiter

00 00 0E	0aaaaaaa	Comp/Limit A SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Noise Suppressor A SW	
00 00 11#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Comp/Limit B SW	
00 00 13#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 14	0aaaaaaa	Noise Suppressor B SW	
00 00 15#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 16	0aaaaaaa	Comp/Limit A: Detect	
00 00 17#	0bbbbbbb		0, 1, 2 = A, B, Link
00 00 18	0aaaaaaa	Comp/Limit A: Level	
00 00 19#	0bbbbbbb		-60,,,12dB
00 00 1A	0aaaaaaa	Comp/Limit A: Thresh	
00 00 1B#	0bbbbbbb		-60,,,0dB
00 00 1C	0aaaaaaa	Comp/Limit A: Attack	
00 00 1D#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Comp/Limit A: Release	
00 00 1F#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Comp/Limit A: Ratio	
00 00 21#	0bbbbbbb		0,,,3 = 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
00 00 22	0aaaaaaa	Noise Suppressor A: Detect	
00 00 23#	0bbbbbbb		0, 1, 2 = A, B, Link
00 00 24	0aaaaaaa	Noise Suppressor A: Threshold	
00 00 25#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 26	0aaaaaaa	Noise Suppressor A: Release	
00 00 27#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Detect	
00 00 29#	0bbbbbbb		0, 1, 2 = A, B, Link
00 00 2A	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Level	
00 00 2B#	0bbbbbbb		-60,,,12dB
00 00 2C	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Thresh	
00 00 2D#	0bbbbbbb		-60,,,0dB
00 00 2E	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Attack	
00 00 2F#	0bbbbbbb		0,,,100

00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Release 0,,,100
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B: Ratio 0,,,3 = 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B: Detect 0, 1, 2 = A, B, Link
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B: Threshold 0,,,100
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B: Release 0,,,100
00 00 3A : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 17 Gate Reverb

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Gate Time 10,,,400ms
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Pre Delay 0,,,300ms
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Effect Level -100,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Mode 0,,,4 = Normal, L->R, R->L, Reverse1, Reverse2
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Thickness 0,,,100
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Density 0,,,100
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Accent Delay 0,,,200ms
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Accent Level 0,,,100
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Accent Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	G.Reverb: Direct Level -100,,,100
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 3E : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 18 Multi Tap Delay

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 1 0,,,1200ms
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 1 0,,,100
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 1 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 2 0,,,1200ms
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 2 0,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 2 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 3 0,,,1200ms
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 3 0,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 3 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 4 0,,,1200ms
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 4 0,,,100
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 4 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 5 0,,,1200ms
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 5 0,,,100
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 5 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 6 0,,,1200ms
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 6 0,,,100
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 6 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 7 0,,,1200ms
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 7 0,,,100
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 7 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 8 0,,,1200ms
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 8 0,,,100
00 00 3E 00 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 8 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 40 00 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 9 0,,,1200ms
00 00 42 00 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 9 0,,,100
00 00 44 00 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 9 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 46 00 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Time 10 0,,,1200ms
00 00 48 00 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Level 10 0,,,100
00 00 4A 00 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Pan 10 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 4C 00 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Feedback Delay Time 0,,,1200ms
00 00 4E 00 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Feedback Level -100,,,100
00 00 50 00 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Effect Level -100,,,100
00 00 52 00 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	M.Tap Delay: Direct Level -100,,,100
00 00 54 00 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 56 00 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 58 00 00 59#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 5A 00 00 5B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 5C 00 00 5D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 5E 00 00 5F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 60 00 00 61#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0

00 00 62 00 00 63#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 64 00 00 65#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 66 00 00 67#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 68 00 00 69#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 6A 00 00 6B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 6C : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 19 Stereo Multi

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW 0, 1 = Off, On
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Level -60,,,12dB
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Thresh -60,,,0dB
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Attack 0,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Release 0,,,100
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Ratio 0,,,3 = 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Sens 0,,,100
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: MIX Level 0,,,100
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Level 0,,,100
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 3E 00 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 40 00 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 42 00 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 44 : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 20 Reverb 2

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Reverb Type 0,,,4 = Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Reverb Time 1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Pre Delay 0,,,200msec
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Density 0,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: High Pass Filter 1,,,200 = Thru, 20,,,2000Hz
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Low Pass Filter 10,,,201 = 1.0,,,20, 0kHz, Thru
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Effect Level 0,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Direct Level 0,,,100
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate SW 0, 1 = Off, On
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Mode 0, 1 = Gate, Ducking
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Threshold 0,,,100
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Attack Time 1,,,100
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Release Time 1,,,100
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Hold Time 1,,,100
00 00 2E 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 34 00 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 36 00 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00 00 38 00 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 3A 00 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3C 00 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 3E 00 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00 00 40 00 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 42 00 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 44 00 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
00 00 46 : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 21 Space Chorus

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Input Mode 0, 1 = Mono, Stereo
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mode 0,,,6 = 1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mix Balance 0,,,100
00 00 16 : 00 00 7F	00 00	(Réservé) :

Algorithme 22 Lo-Fi Processor

00 00 0E	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Realtime Modify Filter SW
00 00 11#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor: Pre Filter SW
00 00 13#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 14	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor: Rate
00 00 15#	0bbbbbbb	0,,,31 = 0ff, 1/2,,,1/32
00 00 16	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor: Number of Bit
00 00 17#	0bbbbbbb	0,,,15 = Off, 15,,,1bit
00 00 18	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor: Post Filter SW
00 00 19#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1A	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor: Effect Level
00 00 1B#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Lo-Fi Processor: Direct Level
00 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Realtime Modify Filter: Filter Type
00 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,2 = LPF, BPF, HPF
00 00 20	0aaaaaaa	Realtime Modify Filter: Cut Off
00 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	Realtime Modify Filter: Resonance
00 00 23#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 24	0aaaaaaa	Realtime Modify Filter: Gain
00 00 25#	0bbbbbbb	0,,,24dB
00 00 26	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Threshold
00 00 27#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Release
00 00 29#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 2A	00	(Réservé)
:		:
00 00 7F	00	

Algorithme 23 4 Band Parametric EQ

00 00 0E	0aaaaaaa	Parametric EQ Link SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Parametric EQ Ach SW
00 00 11#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Parametric EQ Bch SW
00 00 13#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 14	0aaaaaaa	EQ Ach: Input Level
00 00 15#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 16	0aaaaaaa	EQ Ach: Low EQ Type
00 00 17#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 18	0aaaaaaa	EQ Ach: Low EQ Gain
00 00 19#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 1A	0aaaaaaa	EQ Ach: Low EQ Frequency
00 00 1B#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 1C	0aaaaaaa	EQ Ach: Low EQ Q
00 00 1D#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 1E	0aaaaaaa	EQ Ach: Low Mid EQ Gain
00 00 1F#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 20	0aaaaaaa	EQ Ach: Low Mid EQ Frequency
00 00 21#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 22	0aaaaaaa	EQ Ach: Low Mid EQ Q
00 00 23#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 24	0aaaaaaa	EQ Ach: High Mid EQ Gain
00 00 25#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 26	0aaaaaaa	EQ Ach: High Mid EQ Frequency
00 00 27#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 28	0aaaaaaa	EQ Ach: High Mid EQ Q
00 00 29#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 2A	0aaaaaaa	EQ Ach: High EQ Type
00 00 2B#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 2C	0aaaaaaa	EQ Ach: High EQ Gain
00 00 2D#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 2E	0aaaaaaa	EQ Ach: High EQ Frequency
00 00 2F#	0bbbbbbb	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 30	0aaaaaaa	EQ Ach: High EQ Q
00 00 31#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 32	0aaaaaaa	EQ Ach: Output Level
00 00 33#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 34	0aaaaaaa	EQ Bch: Input Level
00 00 35#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 36	0aaaaaaa	EQ Bch: Low EQ Type
00 00 37#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 38	0aaaaaaa	EQ Bch: Low EQ Gain
00 00 39#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 3A	0aaaaaaa	EQ Bch: Low EQ Frequency
00 00 3B#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 3C	0aaaaaaa	EQ Bch: Low EQ Q
00 00 3D#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 3E	0aaaaaaa	EQ Bch: Low Mid EQ Gain
00 00 3F#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 40	0aaaaaaa	EQ Bch: Low Mid EQ Frequency
00 00 41#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 42	0aaaaaaa	EQ Bch: Low Mid EQ Q
00 00 43#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 44	0aaaaaaa	EQ Bch: High Mid EQ Gain
00 00 45#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 46	0aaaaaaa	EQ Bch: High Mid EQ Frequency
00 00 47#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 48	0aaaaaaa	EQ Bch: High Mid EQ Q
00 00 49#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 4A	0aaaaaaa	EQ Bch: High EQ Type
00 00 4B#	0bbbbbbb	0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 4C	0aaaaaaa	EQ Bch: High EQ Gain
00 00 4D#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
00 00 4E	0aaaaaaa	EQ Bch: High EQ Frequency
00 00 4F#	0bbbbbbb	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 50	0aaaaaaa	EQ Bch: High EQ Q
00 00 51#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 52	0aaaaaaa	EQ Bch: Output Level
00 00 53#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 54	00	(Réservé)
:		:
00 00 7F	00	

* Quand Link SW = On, Bch correspond à Ach.

Algorithme 24 10 Band Graphic EQ

00 00 0E	0aaaaaaa	Graphic EQ Link SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Graphic EQ Ach SW
00 00 11#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Graphic EQ Bch SW
00 00 13#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 14	0aaaaaaa	EQ Ach: Input Gain
00 00 15#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 16	0aaaaaaa	EQ Ach: 31.25Hz Gain
00 00 17#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 18	0aaaaaaa	EQ Ach: 62.5Hz Gain
00 00 19#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 1A	0aaaaaaa	EQ Ach: 125Hz Gain
00 00 1B#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 1C	0aaaaaaa	EQ Ach: 250Hz Gain
00 00 1D#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 1E	0aaaaaaa	EQ Ach: 500Hz Gain
00 00 1F#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 20	0aaaaaaa	EQ Ach: 1.0kHz Gain
00 00 21#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 22	0aaaaaaa	EQ Ach: 2.0kHz Gain
00 00 23#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 24	0aaaaaaa	EQ Ach: 4.0kHz Gain
00 00 25#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 26	0aaaaaaa	EQ Ach: 8.0kHz Gain
00 00 27#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 28	0aaaaaaa	EQ Ach: 16.0kHz Gain
00 00 29#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 2A	0aaaaaaa	EQ Ach: Output Level
00 00 2B#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 2C	0aaaaaaa	EQ Bch: Input Gain
00 00 2D#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
00 00 2E	0aaaaaaa	EQ Bch: 31.25Hz Gain
00 00 2F#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 30	0aaaaaaa	EQ Bch: 62.5Hz Gain
00 00 31#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 32	0aaaaaaa	EQ Bch: 125Hz Gain
00 00 33#	0bbbbbbb	-15,,,15dB
00 00 34	0aaaaaaa	EQ Bch: 250Hz Gain
00 00 35#	0bbbbbbb	-15,,,15dB

00 00 36	0aaaaaaa	EQ Bch: 500Hz Gain	
00 00 37#	0bbbbbbb		-15,,,15dB
00 00 38	0aaaaaaa	EQ Bch: 1.0kHz Gain	
00 00 39#	0bbbbbbb		-15,,,15dB
00 00 3A	0aaaaaaa	EQ Bch: 2.0kHz Gain	
00 00 3B#	0bbbbbbb		-15,,,15dB
00 00 3C	0aaaaaaa	EQ Bch: 4.0kHz Gain	
00 00 3D#	0bbbbbbb		-15,,,15dB
00 00 3E	0aaaaaaa	EQ Bch: 8.0kHz Gain	
00 00 3F#	0bbbbbbb		-15,,,15dB
00 00 40	0aaaaaaa	EQ Bch: 16.0kHz Gain	
00 00 41#	0bbbbbbb		-15,,,15dB
00 00 42	0aaaaaaa	EQ Bch: Output Level	
00 00 43#	0bbbbbbb		-60,,,12dB
00 00 44	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

* Quand Link SW = On, Bch correspond à Ach.

Algorithme 25 Hum Canceler

00 00 0E	0aaaaaaa	Hum Canceler SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Noise Suppressor SW	
00 00 11#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Hum Canceler: Freq	
00 00 13#	0bbbbbbb		200,,,8000 = 20.0,,,800.0Hz
00 00 14	0aaaaaaa	Hum Canceler: Width	
00 00 15#	0bbbbbbb		10,,,40%
00 00 16	0aaaaaaa	Hum Canceler: Depth	
00 00 17#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 18	0aaaaaaa	Hum Canceler: Threshold	
00 00 19#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Hum Canceler: Range Low	
00 00 1B#	0bbbbbbb		1,,,200 = Unlimit, 20,,,2000Hz
00 00 1C	0aaaaaaa	Hum Canceler: Range High	
00 00 1D#	0bbbbbbb		10,,,201 = 1.0,,,20, 0kHz, Unlimit
00 00 1E	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Threshold	
00 00 1F#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Release	
00 00 21#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 22	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

Algorithme 26 Vocal Canceler

00 00 0E	0aaaaaaa	Vocal Canceler SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	EQ SW	
00 00 11#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Vocal Canceler: Balance	
00 00 13#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 14	0aaaaaaa	Vocal Canceler: Range Low	
00 00 15#	0bbbbbbb		1,,,200 = Unlimit, 20,,,2000Hz
00 00 16	0aaaaaaa	Vocal Canceler: Range High	
00 00 17#	0bbbbbbb		10,,,201 = 1.0,,,20, 0kHz, Unlimit
00 00 18	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type	
00 00 19#	0bbbbbbb		0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 1A	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain	
00 00 1B#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 1C	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency	
00 00 1D#	0bbbbbbb		2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 1E	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q	
00 00 1F#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 20	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain	
00 00 21#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 22	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency	
00 00 23#	0bbbbbbb		20,,,800 = 200,,,8000Hz
00 00 24	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q	
00 00 25#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 26	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type	
00 00 27#	0bbbbbbb		0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 28	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain	
00 00 29#	0bbbbbbb		-12,,,12dB
00 00 2A	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency	
00 00 2B#	0bbbbbbb		14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00 00 2C	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q	
00 00 2D#	0bbbbbbb		3,,,100 = 0.3,,,10.0
00 00 2E	0aaaaaaa	EQ: Out Level	
00 00 2F#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 30	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

Algorithme 27 Voice Transformer (FX1, FX3, FX5, FX7 Only)

00 00 0E	0aaaaaaa	Voice Transformer SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Reverb SW	
00 00 11#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 12	00	(Réservé)	
00 00 13#	00		
00 00 14	00	(Réservé)	
00 00 15#	00		
00 00 16	0aaaaaaa	Voice Transformer: Robot SW	
00 00 17#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 18	0aaaaaaa	Voice Transformer: Chromatic Pitch	
00 00 19#	0bbbbbbb		-12,,,36
00 00 1A	0aaaaaaa	Voice Transformer: Fine Pitch	
00 00 1B#	0bbbbbbb		-100,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Voice Transformer: Chromatic Formant	
00 00 1D#	0bbbbbbb		-12,,,12
00 00 1E	0aaaaaaa	Voice Transformer: Fine Formant	
00 00 1F#	0bbbbbbb		-100,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Voice Transformer: Mix Balance	
00 00 21#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	Reverb: Reverb Time	
00 00 23#	0bbbbbbb		1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
00 00 24	0aaaaaaa	Reverb: Pre Delay	
00 00 25#	0bbbbbbb		0,,,200msec
00 00 26	0aaaaaaa	Reverb: Density	
00 00 27#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	Reverb: Effect Level	
00 00 29#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 2A	00	(Réservé)	
:		:	
00 00 7F	00		

Algorithme 28 Vocoder 2 (FX1, FX3, FX5, FX7 seulement)

00 00 0E	0aaaaaaa	Chorus SW	
00 00 0F#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Vocoder: Envelope Mode	
00 00 11#	0bbbbbbb		0,,,2 = Sharp, Soft, Long
00 00 12	0aaaaaaa	Vocoder: Pan Mode	
00 00 13#	0bbbbbbb		0,,,3 = Mono, Stereo, L->R, R->L
00 00 14	0aaaaaaa	Vocoder: Hold	
00 00 15#	0bbbbbbb		0, 1 = Off, On
00 00 16	0aaaaaaa	Vocoder: Mic Sens	
00 00 17#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 18	0aaaaaaa	Vocoder: Synth Input Level	
00 00 19#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 1	
00 00 1B#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 2	
00 00 1D#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 1E	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 3	
00 00 1F#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 20	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 4	
00 00 21#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 22	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 5	
00 00 23#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 24	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 6	
00 00 25#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 26	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 7	
00 00 27#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 28	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 8	
00 00 29#	0bbbbbbb		0,,,100
00 00 2A	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 9	
00 00 2B#	0bbbbbbb		0,,,100

00 00 2C	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 10
00 00 2D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 2E	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 11
00 00 2F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 30	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 12
00 00 31#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 32	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 13
00 00 33#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 34	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 14
00 00 35#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 36	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 15
00 00 37#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 38	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 16
00 00 39#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 3A	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 17
00 00 3B#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 3C	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 18
00 00 3D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 3E	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 19
00 00 3F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 40	0aaaaaaa	Vocoder: Mic High Pass Filter
00 00 41#	0bbbbbbb	9,,,200 = Thru, 1.0,,,20.0kHz
00 00 42	0aaaaaaa	Vocoder: Mic High Pass Filter Pan
00 00 43#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
00 00 44	0aaaaaaa	Vocoder: Mic Mix
00 00 45#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 46	0aaaaaaa	Vocoder: Noise Suppressor Threshold
00 00 47#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 48	0aaaaaaa	Chorus: Rate
00 00 49#	0bbbbbbb	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00 00 4A	0aaaaaaa	Chorus: Depth
00 00 4B#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 4C	0aaaaaaa	Chorus: Pre Delay
00 00 4D#	0bbbbbbb	0,,,50ms
00 00 4E	0aaaaaaa	Chorus: Mix Balance
00 00 4F#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 50	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 29 Mic Simulator

00 00 0E	0aaaaaaa	Link SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Mic Converter Ach SW
00 00 11#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 12	0aaaaaaa	Bass Cut Ach SW
00 00 13#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 14	0aaaaaaa	Distance Ach SW
00 00 15#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 16	0aaaaaaa	Limiter Ach SW
00 00 17#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 18	0aaaaaaa	Mic Converter Bch SW
00 00 19#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1A	0aaaaaaa	Bass Cut Bch SW
00 00 1B#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1C	0aaaaaaa	Distance Bch SW
00 00 1D#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1E	0aaaaaaa	Limiter Bch SW
00 00 1F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 20	0aaaaaaa	Mic Converter Ach: Input
00 00 21#	0bbbbbbb	0,,,4 = DR-20, SmlDy, HedDy, MinCn, Flat
00 00 22	0aaaaaaa	Mic Converter Ach: Output
00 00 23#	0bbbbbbb	0,,,6 = SmlDy, VocDy, LrgDy, SmlCn, LrgCn, VntCn, Flat
00 00 24	0aaaaaaa	Mic Converter Ach: Phase
00 00 25#	0bbbbbbb	0, 1 = Normal, Inverse
00 00 26	0aaaaaaa	Bass Cut Ach: Bass Cut Frequency
00 00 27#	0bbbbbbb	1,,,200 = Thru, 20,,,2000Hz
00 00 28	0aaaaaaa	Distance Ach: Proximity Effect
00 00 29#	0bbbbbbb	-12,,,+12
00 00 2A	0aaaaaaa	Distance Ach: Timelag
00 00 2B#	0bbbbbbb	0,,,1000 = 0,,,3000cm
00 00 2C	0aaaaaaa	Limiter Ach: Detect HPF Frequency
00 00 2D#	0bbbbbbb	1,,,200 = Thru, 20,,,2000Hz
00 00 2E	0aaaaaaa	Limiter Ach: Level
00 00 2F#	0bbbbbbb	-60,,,24dB
00 00 30	0aaaaaaa	Limiter Ach: Threshold
00 00 31#	0bbbbbbb	-60,,,0dB
00 00 32	0aaaaaaa	Limiter Ach: Attack
00 00 33#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 34	0aaaaaaa	Limiter Ach: Release
00 00 35#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 36	0aaaaaaa	Mic Converter Bch: Input
00 00 37#	0bbbbbbb	0,,,4 = DR-20, SmlDy, HedDy, MinCn, Flat
00 00 38	0aaaaaaa	Mic Converter Bch: Output
00 00 39#	0bbbbbbb	0,,,6 = SmlDy, VocDy, LrgDy, SmlCn, LrgCn, VntCn, Flat
00 00 3A	0aaaaaaa	Mic Converter Bch: Phase
00 00 3B#	0bbbbbbb	0, 1 = Normal, Inverse
00 00 3C	0aaaaaaa	Bass Cut Bch: Bass Cut Frequency
00 00 3D#	0bbbbbbb	1,,,200 = Thru, 20,,,2000Hz
00 00 3E	0aaaaaaa	Distance Bch: Proximity Effect
00 00 3F#	0bbbbbbb	-12,,,+12
00 00 40	0aaaaaaa	Distance Bch: Timelag
00 00 41#	0bbbbbbb	0,,,1000 = 0,,,3000cm
00 00 42	0aaaaaaa	Limiter Bch: Detect HPF Frequency
00 00 43#	0bbbbbbb	1,,,200 = Thru, 20,,,2000Hz
00 00 44	0aaaaaaa	Limiter Bch: Level
00 00 45#	0bbbbbbb	-60,,,24dB
00 00 46	0aaaaaaa	Limiter Bch: Threshold
00 00 47#	0bbbbbbb	-60,,,0dB
00 00 48	0aaaaaaa	Limiter Bch: Attack
00 00 49#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 4A	0aaaaaaa	Limiter Bch: Release
00 00 4B#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 4C	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

* Quand Mic Converter Input = MinCn, Output est réglé sur SmlDy ou LrgCn.

* Quand Link SW = On, Bch correspond à Ach.

Algorithme 30 3 Band Isolator

00 00 0E	0aaaaaaa	Isolator SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Isolator High Volume
00 00 11#	0bbbbbbb	-60,,,+4dB
00 00 12	0aaaaaaa	Isolator Middle Volume
00 00 13#	0bbbbbbb	-60,,,+4dB
00 00 14	0aaaaaaa	Isolator Low Volume
00 00 15#	0bbbbbbb	-60,,,+4dB
00 00 16	0aaaaaaa	Isolator Anti Phase Middle Switch
00 00 17#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 18	0aaaaaaa	Isolator Anti Phase Middle Level
00 00 19#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Isolator Anti Phase Low Switch
00 00 1B#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 1C	0aaaaaaa	Isolator Anti Phase Low Level
00 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1E	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

Algorithme 31 Tape Echo 201

00 00 0E	0aaaaaaa	Tape Echo SW
00 00 0F#	0bbbbbbb	0, 1 = Off, On
00 00 10	0aaaaaaa	Tape Echo Mode Select
00 00 11#	0bbbbbbb	0,,,6 = 1,,,7
00 00 12	0aaaaaaa	Tape Echo Repeat Rate
00 00 13#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 14	0aaaaaaa	Tape Echo Intensity
00 00 15#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 16	0aaaaaaa	Tape Echo Effect Level
00 00 17#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 18	0aaaaaaa	Tape Echo Direct Level
00 00 19#	0bbbbbbb	0,,,100
00 00 1A	0aaaaaaa	Tape Echo Tone Bass
00 00 1B#	0bbbbbbb	-100,,,100
00 00 1C	0aaaaaaa	Tape Echo Tone Treble
00 00 1D#	0bbbbbbb	-100,,,100

00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head S Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head M Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head L Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Distortion 0,,,100
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Wah Flutter Rate 0,,,100
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Wah Flutter Depth 0,,,100
00 00 2A : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

Algorithme 32 Analog Flanger

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Mode 0,,,3 = FL1, FL2, FL3, CHO
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Feedback 0,,,100
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Rate 0,,,100
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Depth 0,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Frequency 0,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel B Modulation 0, 1 = Nor, Inv
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel A Phase 0, 1 = Nor, Inv
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel B Phase 0, 1 = Nor, Inv
00 00 20 : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

Algorithme 33 Analog Phaser

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Mode 0, 1 = 4STAGE, 8STAGE
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Frequency 0,,,100
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Resonance 0,,,100
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Rate 0,,,100
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Depth 0,,,100
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Channel B Mod 0, 1 = Nor, Inv
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Rate 0,,,100
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Depth 0,,,100
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Channel B Mod 0, 1 = Nor, Inv
00 00 22 : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

Algorithme 34 FFT (FX1, FX3, FX5, FX7 uniquement)

00 00 0E : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

Algorithme 35 Speaker Modeling/Effet Master Algorithme 0

00 00 0E 00 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker Modeling SW 0, 1 = Off, On
00 00 10 00 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut SW 0, 1 = Off, On
00 00 12 00 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Low Frequency Trimmer SW 0, 1 = Off, On
00 00 14 00 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	High Frequency Trimmer SW 0, 1 = Off, On
00 00 16 00 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter SW 0, 1 = Off, On
00 00 18 00 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Output Speaker 0,,,5 = DS-90, MS-50, SST-151, SST-251, SST151+351, SST251+351
00 00 1A 00 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Modeling Speaker 0,,,13 = THRU, Super Flat, Powered GenBlk, Powered E-Bas, Powered Mack, Small Cube, White Cone, White C +tissue, Small Radio, Small TV, Boom Box, BoomBox LoBoost, Powerd SR, Powerd SR Stack
00 00 1C 00 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker Modeling Phase 0, 1 = NRM, INV
00 00 1E 00 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru, 20,,,2000Hz
00 00 20 00 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Low Frequency Trimmer Gain -12,,,12dB
00 00 22 00 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Low Frequency Trimmer Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00 00 24 00 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	High Frequency Trimmer Gain -12,,,12dB
00 00 26 00 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	High Frequency Trimmer Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00 00 28 00 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Threshold -60,,,0dB
00 00 2A 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Release 0,,,100
00 00 2C 00 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Level -60,,,24dB
00 00 2E : 00 00 7F	00 : 00	(Réservéd) :

* Quand Output Speaker = 0 (DS-90), Modeling Speaker est réglé sur 0 - 11.
* Quand Output Speaker = 1 (MS-50), Modeling Speaker est réglé sur 0, 1.
* Quand Output Speaker = 2 (SST-151), Modeling Speaker est réglé sur 0, 1, 12.
* Quand Output Speaker = 3 (SST-251), Modeling Speaker est réglé sur 0, 1, 12.
* Quand Output Speaker = 4 (SST-151+351), Modeling Speaker est réglé sur 0, 1, 13.
* Quand Output Speaker = 5 (SST-251+351), Modeling Speaker est réglé sur 0, 1, 13.

Algorithme 36 Mastering Tool Kit (FX1, FX3, FX5, FX7 uniquement)

00 00 0E	00 - 01	EQ SW	0, 1 = Off, On
00 00 0F	00 - 01	Bass Cut SW	0, 1 = Off, On
00 00 10	00 - 01	Enhancer SW	0, 1 = Off, On
00 00 11	00 - 01	Expander SW	0, 1 = Off, On
00 00 12	00 - 01	Compressor SW	0, 1 = Off, On
00 00 13	00 - 01	Limiter SW	0, 1 = Off, On
00 00 14	04 - 5E	EQ: Input Gain (*2)	-30.0,,,15.0dB
00 00 15	00 - 01	EQ: Low EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking	
00 00 16	22 - 5E	EQ: Low EQ Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 17	04 - 54	EQ: Low EQ Frequency (*1)	20.0,,,2.00kHz
00 00 18	00 - 21	EQ: Low EQ Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 19	22 - 5E	EQ: Low Mid EQ Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 1A	04 - 7C	EQ: Low Mid EQ Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 1B	00 - 21	EQ: Low Mid EQ Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 1C	22 - 5E	EQ: High Mid EQ Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 1D	04 - 7C	EQ: High Mid EQ Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 1E	00 - 21	EQ: High Mid EQ Q (*3)	0.355,,,16.0

00 00 1F	00 - 01	EQ: High EQ Type 0, 1 = Shelving, Peaking
00 00 20	22 - 5E	EQ: High EQ Gain (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 21	48 - 7C	EQ: High EQ Frequency (*1) 1.00k,,,20.0kHz
00 00 22	00 - 21	EQ: High EQ Q (*3) 0.355,,,16.0
00 00 23	04 - 5E	EQ: Level (*2) -30.0,,,15.0dB
00 00 24	03 - 54	Bass Cut Frequency (*1) Thru/20.0,,,2.00kHz
00 00 25	00 - 64	Enhancer Sens 0,,,100
00 00 26	48 - 70	Enhancer Frequency (*1) 1.0k,,,10.0kHz
00 00 27	38 - 5C	Enhancer Mix Level (0dB:80[50H]) -24,,,12dB
00 00 28	38 - 5C	Input Gain (0dB:80[50H]) -24,,,12dB
00 00 29	00 - 0A	Input Detect Time 0,,,10ms
00 00 2A	04 - 44	Input Low Split Point (*1) 20.0,,,800Hz
00 00 2B	50 - 78	Input High Split Point (*1) 1.6k,,,16.0kHz
00 00 2C	00 - 50	Expander Low Threshold (0dB:80[50H]) -80,,,0dB
00 00 2D	00 - 50	Expander Mid Threshold (0dB:80[50H]) -80,,,0dB
00 00 2E	00 - 50	Expander High Threshold (0dB:80[50H]) -80,,,0dB
00 00 2F	00 - 0D	Expander Low Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 30	00 - 0D	Expander Mid Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 31	00 - 0D	Expander High Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 32	00 - 64	Expander Low Attack 0,,,100ms
00 00 33	00 - 64	Expander Mid Attack 0,,,100ms
00 00 34	00 - 64	Expander High Attack 0,,,100ms
00 00 35	00 - 64	Expander Low Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 36	00 - 64	Expander Mid Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 37	00 - 64	Expander High Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 38	38 - 50	Compressor Low Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 39	38 - 50	Compressor Mid Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 3A	38 - 50	Compressor High Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 3B	00 - 0D	Compressor Low Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 3C	00 - 0D	Compressor Mid Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 3D	00 - 0D	Compressor High Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 3E	00 - 64	Compressor Low Attack 0,,,100ms
00 00 3F	00 - 64	Compressor Mid Attack 0,,,100ms
00 00 40	00 - 64	Compressor High Attack 0,,,100ms
00 00 41	00 - 64	Compressor Low Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 42	00 - 64	Compressor Mid Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 43	00 - 64	Compressor High Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 44	00 - 56	Mixer Low Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 45	00 - 56	Mixer Mid Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 46	00 - 56	Mixer High Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 47	38 - 50	Limiter Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 48	00 - 64	Limiter Attack 0,,,100ms
00 00 49	00 - 64	Limiter Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 4A	00 - 56	Output Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 4B	00 - 01	Output Soft Clip 0, 1 = Off, On
00 00 4C	00	(Réservé)
:	:	:
00 00 7F	00	

(*1) Référez-vous à "Données MIDI - Table de fréquences d'égalisation du mixer"
(*2) Référez-vous à "Données MIDI - Table des gains d'égalisation du mixer"
(*3) Référez-vous à "Données MIDI - Table des bandes Q d'égalisation du mixer"
(*4) Refer to "MIDI Data - Tables de rapports d'expansion/compression"
(*5) Durée (ms) = 50.0 * pow (100.0, Data/100.0);

Algorithme 37 31Band Graphic Equalizer (FX1, FX3, FX5, FX7 uniquement)

00 00 0E	00 - 01	Link SW 0, 1 = Off, On
00 00 0F	00 - 01	Ach Bass Cut SW 0, 1 = Off, On
00 00 10	00 - 01	Ach EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 11	00 - 01	Bch Bass Cut SW 0, 1 = Off, On
00 00 12	00 - 01	Bch EQ SW 0, 1 = Off, On
00 00 13	03 - 54	Ach Bass Cut Frequency (*1) Thru/20.0,,,2.00kHz
00 00 14	04 - 5E	Ach EQ Input Level (*2) -30.0,,,15.0dB
00 00 15	22 - 5E	Ach EQ Band1 Gain (20.0Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 16	22 - 5E	Ach EQ Band2 Gain (25.0Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 17	22 - 5E	Ach EQ Band3 Gain (31.5Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 18	22 - 5E	Ach EQ Band4 Gain (40.0Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 19	22 - 5E	Ach EQ Band5 Gain (50.0Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 1A	22 - 5E	Ach EQ Band6 Gain (63.0Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 1B	22 - 5E	Ach EQ Band7 Gain (80.0Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 1C	22 - 5E	Ach EQ Band8 Gain (100Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 1D	22 - 5E	Ach EQ Band9 Gain (125Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 1E	22 - 5E	Ach EQ Band10 Gain (160Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 1F	22 - 5E	Ach EQ Band11 Gain (200Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 20	22 - 5E	Ach EQ Band12 Gain (250Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 21	22 - 5E	Ach EQ Band13 Gain (315Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 22	22 - 5E	Ach EQ Band14 Gain (400Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 23	22 - 5E	Ach EQ Band15 Gain (500Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 24	22 - 5E	Ach EQ Band16 Gain (630Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 25	22 - 5E	Ach EQ Band17 Gain (800Hz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 26	22 - 5E	Ach EQ Band18 Gain (1.00kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 27	22 - 5E	Ach EQ Band19 Gain (1.25kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 28	22 - 5E	Ach EQ Band20 Gain (1.60kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 29	22 - 5E	Ach EQ Band21 Gain (2.00kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 2A	22 - 5E	Ach EQ Band22 Gain (2.50kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 2B	22 - 5E	Ach EQ Band23 Gain (3.15kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 2C	22 - 5E	Ach EQ Band24 Gain (4.00kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 2D	22 - 5E	Ach EQ Band25 Gain (5.00kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 2E	22 - 5E	Ach EQ Band26 Gain (6.30kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 2F	22 - 5E	Ach EQ Band27 Gain (8.00kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 30	22 - 5E	Ach EQ Band28 Gain (10.0kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 31	22 - 5E	Ach EQ Band29 Gain (12.5kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 32	22 - 5E	Ach EQ Band30 Gain (16.0kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 33	22 - 5E	Ach EQ Band31 Gain (20.0kHz) (*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 34	04 - 5E	Ach EQ Output Level (*2) -30.0,,,15.0dB
00 00 35	03 - 54	Bch Bass Cut Frequency (*1) Thru/20.0,,,2.00kHz

00 00 36	04 - 5E	Bch EQ Input Level	(*2) -30.0,,,15.0dB
00 00 37	22 - 5E	Bch EQ Band1 Gain (20.0Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 38	22 - 5E	Bch EQ Band2 Gain (25.0Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 39	22 - 5E	Bch EQ Band3 Gain (31.5Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 3A	22 - 5E	Bch EQ Band4 Gain (40.0Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 3B	22 - 5E	Bch EQ Band5 Gain (50.0Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 3C	22 - 5E	Bch EQ Band6 Gain (63.0Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 3D	22 - 5E	Bch EQ Band7 Gain (80.0Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 3E	22 - 5E	Bch EQ Band8 Gain (100Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 3F	22 - 5E	Bch EQ Band9 Gain (125Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 40	22 - 5E	Bch EQ Band10 Gain (160Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 41	22 - 5E	Bch EQ Band11 Gain (200Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 42	22 - 5E	Bch EQ Band12 Gain (250Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 43	22 - 5E	Bch EQ Band13 Gain (315Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 44	22 - 5E	Bch EQ Band14 Gain (400Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 45	22 - 5E	Bch EQ Band15 Gain (500Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 46	22 - 5E	Bch EQ Band16 Gain (630Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 47	22 - 5E	Bch EQ Band17 Gain (800Hz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 48	22 - 5E	Bch EQ Band18 Gain (1.00kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 49	22 - 5E	Bch EQ Band19 Gain (1.25kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 4A	22 - 5E	Bch EQ Band20 Gain (1.60kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 4B	22 - 5E	Bch EQ Band21 Gain (2.00kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 4C	22 - 5E	Bch EQ Band22 Gain (2.50kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 4D	22 - 5E	Bch EQ Band23 Gain (3.15kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 4E	22 - 5E	Bch EQ Band24 Gain (4.00kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 4F	22 - 5E	Bch EQ Band25 Gain (5.00kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 50	22 - 5E	Bch EQ Band26 Gain (6.30kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 51	22 - 5E	Bch EQ Band27 Gain (8.00kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 52	22 - 5E	Bch EQ Band28 Gain (10.0kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 53	22 - 5E	Bch EQ Band29 Gain (12.5kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 54	22 - 5E	Bch EQ Band30 Gain (16.0kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 55	22 - 5E	Bch EQ Band31 Gain (20.0kHz)	(*2) -15.0,,,15.0dB
00 00 56	04 - 5E	Bch EQ Output Level	(*2) -30.0,,,15.0dB
00 00 57 : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :	

* Quand Link SW = On, Bch correspond à Ach.

(*1) Référez-vous à “Données MIDI - Table de fréquences d’égalisation du mixer”

(*2) Référez-vous à “Données MIDI - Table de gains d’égalisation du mixer”

Algorithme 38 Stero 2Band Dynamics

00 00 0E	00 - 01	Bass Cut SW	0, 1 = Off, On
00 00 0F	00 - 01	Enhancer SW	0, 1 = Off, On
00 00 10	00 - 01	Expander SW	0, 1 = Off, On
00 00 11	00 - 01	Compressor SW	0, 1 = Off, On
00 00 12	00 - 01	Limiter SW	0, 1 = Off, On
00 00 13	03 - 54	Bass Cut Frequency (*1)	Thru/20.0,,,2.00kHz
00 00 14	00 - 64	Enhancer Sens	0,,,100
00 00 15	48 - 70	Enhancer Frequency (*1)	1.0k,,,10.0kHz
00 00 16	38 - 5C	Enhancer Mix Level (0dB:80[50H])	-24,,,12dB
00 00 17	38 - 5C	Input Gain (0dB:80[50H])	-24,,,12dB
00 00 18	00 - 0A	Input Detect Time	0,,,10ms
00 00 19	04 - 78	Input Split Point (*1)	20.0,,,16.0kHz
00 00 1A	00 - 50	Expander Low Threshold (0dB:80[50H])	-80,,,0dB
00 00 1B	00 - 50	Expander High Threshold (0dB:80[50H])	-80,,,0dB
00 00 1C	00 - 0D	Expander Low Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 1D	00 - 0D	Expander High Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 1E	00 - 64	Expander Low Attack	0,,,100ms
00 00 1F	00 - 64	Expander High Attack	0,,,100ms
00 00 20	00 - 64	Expander Low Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 21	00 - 64	Expander High Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 22	38 - 50	Compressor Low Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 23	38 - 50	Compressor High Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 24	00 - 0D	Compressor Low Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 25	00 - 0D	Compressor High Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 26	00 - 64	Compressor Low Attack	0,,,100ms
00 00 27	00 - 64	Compressor High Attack	0,,,100ms
00 00 28	00 - 64	Compressor Low Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 29	00 - 64	Compressor High Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 2A	00 - 56	Mixer Low Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 2B	00 - 56	Mixer High Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 2C	38 - 50	Limiter Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 2D	00 - 64	Limiter Attack	0,,,100ms
00 00 2E	00 - 64	Limiter Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 2F	00 - 56	Output Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 30	00 - 01	Output Soft Clip	0, 1 = Off, On
00 00 31 : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :	

(*1) Référez-vous à “Données MIDI - Table de fréquences d’égalisation du mixer"

(*4) Référez-vous à “Données MIDI - Table de rapports d’expansion/compression"

(*5) Durée (ms) = 50.0 * pow(100.0, Data/100.0);

Algorithme 39 Dual Mono Dynamics

00 00 0E	00 - 01	Link SW	0, 1 = Off, On
00 00 0F	00 - 01	Ach Bass Cut SW	0, 1 = Off, On
00 00 10	00 - 01	Ach Enhancer SW	0, 1 = Off, On
00 00 11	00 - 01	Ach Expander SW	0, 1 = Off, On
00 00 12	00 - 01	Ach Compressor SW	0, 1 = Off, On
00 00 13	00 - 01	Ach Limiter SW	0, 1 = Off, On
00 00 14	00 - 01	Bch Bass Cut SW	0, 1 = Off, On
00 00 15	00 - 01	Bch Enhancer SW	0, 1 = Off, On
00 00 16	00 - 01	Bch Expander SW	0, 1 = Off, On
00 00 17	00 - 01	Bch Compressor SW	0, 1 = Off, On
00 00 18	00 - 01	Bch Limiter SW	0, 1 = Off, On
00 00 19	03 - 54	Ach Bass Cut Frequency (*1)	Thru/20.0,,,2.00kHz

00 00 1A	00 - 64	Ach Enhancer Sens 0,,,100
00 00 1B	48 - 70	Ach Enhancer Frequency (*1) 1.0k,,,10.0kHz
00 00 1C	38 - 5C	Ach Enhancer Mix Level (0dB:80[50H]) -24,,,12dB
00 00 1D	38 - 5C	Ach Input Gain (0dB:80[50H]) -24,,,12dB
00 00 1E	00 - 0A	Ach Input Detect Time 0,,,10ms
00 00 1F	00 - 02	Ach Input Detect Point Ach, Bch, A+B
00 00 20	00 - 50	Ach Expander Threshold (0dB:80[50H]) -80,,,0dB
00 00 21	00 - 0D	Ach Expander Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 22	00 - 64	Ach Expander Attack 0,,,100ms
00 00 23	00 - 64	Ach Expander Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 24	38 - 50	Ach Compressor Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 25	00 - 0D	Ach Compressor Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 26	00 - 64	Ach Compressor Attack 0,,,100ms
00 00 27	00 - 64	Ach Compressor Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 28	00 - 56	Ach Compressor Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 29	38 - 50	Ach Limiter Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 2A	00 - 64	Ach Limiter Attack 0,,,100ms
00 00 2B	00 - 64	Ach Limiter Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 2C	00 - 56	Ach Output Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 2D	00 - 01	Ach Output Soft Clip 0, 1 = Off, On
00 00 2E	03 - 54	Bch Bass Cut Frequency (*1) Thru/20.0,,,2.00kHz
00 00 2F	00 - 64	Bch Enhancer Sens 0,,,100
00 00 30	48 - 70	Bch Enhancer Frequency (*1) 1.0k,,,10.0kHz
00 00 31	38 - 5C	Bch Enhancer Mix Level (0dB:80[50H]) -24,,,12dB
00 00 32	38 - 5C	Bch Input Gain (0dB:80[50H]) -24,,,12dB
00 00 33	00 - 0A	Bch Input Detect Time 0,,,10ms
00 00 34	00 - 02	Bch Input Detect Point Ach, Bch, A+B
00 00 35	00 - 50	Bch Expander Threshold (0dB:80[50H]) -80,,,0dB
00 00 36	00 - 0D	Bch Expander Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 37	00 - 64	Bch Expander Attack 0,,,100ms
00 00 38	00 - 64	Bch Expander Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 39	38 - 50	Bch Compressor Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 3A	00 - 0D	Bch Compressor Ratio (*4) 1:1.0,,,1:INF
00 00 3B	00 - 64	Bch Compressor Attack 0,,,100ms
00 00 3C	00 - 64	Bch Compressor Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 3D	00 - 56	Bch Compressor Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 3E	38 - 50	Bch Limiter Threshold (0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 3F	00 - 64	Bch Limiter Attack 0,,,100ms
00 00 40	00 - 64	Bch Limiter Release (*5) 50,,,5000ms
00 00 41	00 - 56	Bch Output Level (0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 42	00 - 01	Bch Output Soft Clip 0, 1 = Off, On
00 00 43 : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

* Quand Link SW = On, Bch correspond à Ach.

(*1) Référez-vous à “Données MIDI - Table de fréquences d’égalisation du mixer"

(*4) Référez-vous à “Données MIDI - Table de rapports d’expansion/compression"

(*5) Durée (ms) = 50.0 * pow(100.0, Data/100.0);

Effet Master Algorithme 0 Speaker Modeling

(Référez-vous à “Algorithme 35 Speaker Modeling”.)

Effet Master Alogrithme 1 10Band Parametric Equalizer

00 00 0E	00 - 01	Bass Cut SW	0, 1 = Off, On
00 00 0F	00 - 01	EQ SW	0, 1 = Off, On
00 00 10	00 - 01	Expander SW	0, 1 = Off, On
00 00 11	00 - 01	Compressor SW	0, 1 = Off, On
00 00 12	03 - 54	Bass Cut Frequency (*1)	Thru/20.0,,,2.00kHz
00 00 13	04 - 5E	EQ Input Level (*2)	-30.0,,,15.0dB
00 00 14	22 - 5E	EQ Band1 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 15	04 - 7C	EQ Band1 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 16	00 - 21	EQ Band1 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 17	22 - 5E	EQ Band2 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 18	04 - 7C	EQ Band2 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 19	00 - 21	EQ Band2 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 1A	22 - 5E	EQ Band3 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 1B	04 - 7C	EQ Band3 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 1C	00 - 21	EQ Band3 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 1D	22 - 5E	EQ Band4 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 1E	04 - 7C	EQ Band4 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 1F	00 - 21	EQ Band4 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 20	22 - 5E	EQ Band5 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 21	04 - 7C	EQ Band5 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 22	00 - 21	EQ Band5 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 23	22 - 5E	EQ Band6 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 24	04 - 7C	EQ Band6 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 25	00 - 21	EQ Band6 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 26	22 - 5E	EQ Band7 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 27	04 - 7C	EQ Band7 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 28	00 - 21	EQ Band7 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 29	22 - 5E	EQ Band8 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 2A	04 - 7C	EQ Band8 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 2B	00 - 21	EQ Band8 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 2C	22 - 5E	EQ Band9 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 2D	04 - 7C	EQ Band9 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 2E	00 - 21	EQ Band9 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 2F	22 - 5E	EQ Band10 Gain (*2)	-15.0,,,15.0dB
00 00 30	04 - 7C	EQ Band10 Frequency (*1)	20.0,,,20.0kHz
00 00 31	00 - 21	EQ Band10 Q (*3)	0.355,,,16.0
00 00 32	04 - 5E	EQ Output Level (*2)	-30.0,,,15.0dB
00 00 33	00 - 50	Expander Threshold	(0dB:80[50H]) -80,,,0dB
00 00 34	00 - 0D	Expander Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 35	00 - 64	Expander Attack	0,,,100ms
00 00 36	00 - 64	Expander Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 37	38 - 50	Compressor Threshold	(0dB:80[50H]) -24,,,0dB
00 00 38	00 - 0D	Compressor Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 39	00 - 64	Compressor Attack	0,,,100ms
00 00 3A	00 - 64	Compressor Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 3B	00 - 56	Compressor Level	(0dB:80[50H]) -80,,,6dB
00 00 3C : 00 00 7F	00 : 00	(Réservé) :	

(*1) Référez-vous à “Données MIDI - Table de fréquences d’égalisation du mixer”

(*2) Référez-vous à “Données MIDI - Table des gains d’égalisation du mixer”

(*3) Référez-vous à “Données MIDI - Table des bandes Q d’égalisation du mixer”

(*4) Refer to “MIDI Data - Tables de rapports d’expansion/compression”

(*5) Durée (ms) = 50.0 * pow (100.0, Data/100.0);

Effet Master Alogrithme 2 3Band Dynamics

00 00 0E	00 - 01	Expander SW	0, 1 = Off, On
00 00 0F	00 - 01	Compressor SW	0, 1 = Off, On
00 00 10	00 - 01	Limiter SW	0, 1 = Off, On
00 00 11	38 - 5C	Input Gain (0dB:80[50H])	-24,,,12dB
00 00 12	00 - 0A	Input Detect Time	0,,,10ms
00 00 13	04 - 44	Input Low Split Point (*1)	20.0,,,800Hz
00 00 14	50 - 78	Input High Split Point (*1)	1.6k,,,16.0kHz
00 00 15	00 - 50	Expander Low Threshold (0dB:80[50H])	-80,,,0dB
00 00 16	00 - 50	Expander Mid Threshold (0dB:80[50H])	-80,,,0dB
00 00 17	00 - 50	Expander High Threshold (0dB:80[50H])	-80,,,0dB
00 00 18	00 - 0D	Expander Low Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 19	00 - 0D	Expander Mid Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 1A	00 - 0D	Expander High Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 1B	00 - 64	Expander Low Attack	0,,,100ms
00 00 1C	00 - 64	Expander Mid Attack	0,,,100ms
00 00 1D	00 - 64	Expander High Attack	0,,,100ms
00 00 1E	00 - 64	Expander Low Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 1F	00 - 64	Expander Mid Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 20	00 - 64	Expander High Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 21	38 - 50	Compressor Low Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 22	38 - 50	Compressor Mid Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 23	38 - 50	Compressor High Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 24	00 - 0D	Compressor Low Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 25	00 - 0D	Compressor Mid Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 26	00 - 0D	Compressor High Ratio (*4)	1:1.0,,,1:INF
00 00 27	00 - 64	Compressor Low Attack	0,,,100ms
00 00 28	00 - 64	Compressor Mid Attack	0,,,100ms
00 00 29	00 - 64	Compressor High Attack	0,,,100ms
00 00 2A	00 - 64	Compressor Low Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 2B	00 - 64	Compressor Mid Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 2C	00 - 64	Compressor High Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 2D	00 - 56	Mixer Low Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 2E	00 - 56	Mixer Mid Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 2F	00 - 56	Mixer High Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 30	38 - 50	Limiter Threshold (0dB:80[50H])	-24,,,0dB
00 00 31	00 - 64	Limiter Attack	0,,,100ms
00 00 32	00 - 64	Limiter Release (*5)	50,,,5000ms
00 00 33	00 - 56	Output Level (0dB:80[50H])	-80,,,6dB
00 00 34	00 - 01	Output Soft Clip	0, 1 = Off, On
00 00 35 : 00 00 7F	00	(Réservé) :	

(*1) Référez-vous à “Données MIDI - Table de fréquences d’égalisation du mixer”

(*4) Refer to “MIDI Data - Tables de rapports d’expansion/compression”

(*5) Durée (ms) = 50.0 * pow (100.0, Donnée/100.0);

(*) Les adresses marquées du symbole “#” ne sont pas accessibles. Transmettez les messages d’envoi de données DT1 ou de demande de données RQ1 à des adresses ne portant pas ce symbole “#”.

●4-1. Bloc système du VM-C7200/C7100

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 7F	Software Major Version (*1)
00 00 01	00 - 7F	Software Minor Version (*1)
00 00 02	00 - 7F	Software Release Number (*1)
00 00 03	00 - 03	Machine State (*1) 0 0 0 0 - 0 0 x x +— C7100/C7200 +—— Console Master/Slave
00 00 04	00 - 7F	Error Message (*2)
00 00 05	00 - 01	Fader Motion Demo Off, On
00 00 06 : 00 00 7F	00	(Réservé 122) :

(*1) Ce paramètre ne peut qu’être lu. Il ne peut être remplacé.

(*2) Ce paramètre ne peut qu’être lu. Il ne peut être remplacé. Il est transmis par le VM-C7200/C7100 si une erreur se produit.

●5-1. Bloc projet du VM-C7200/C7100

Adresse offset	Sous-bloc Projet	
00 00 00	VM-C7200/C7100 Paramètre de projet	5-2
00 02 00	VM-C7200/C7100 MIDI Control Project Sub Block	5-3
00 03 00	VM-C7200/C7100 Unit 1 Project Sub Block	5-5
00 0B 00	VM-C7200/C7100 Unit 2 Project Sub Block	5-5
00 13 00	VM-C7200/C7100 Scene Param	6-1
00 13 20	VM-C7200/C7100 MIDI Control Scene Sub Block	6-2
00 17 20	VM-C7200/C7100 Unit 1 Scene Sub Block	6-4
00 3B 20	VM-C7200/C7100 Unit 2 Scene Sub Block	6-4
00 5F 20 : 00 7F 7F	(Réservé 4192) :	

❍5-2. VM-C7200/C7100 Paramètres de projet

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00 : 00 00 0B	20 - 7E : 20 - 7E	Project Name 12char :	ASCII
00 00 0C : 00 00 2B	20 - 7E : 20 - 7E	Project Comment 32char :	ASCII
00 00 2C	00 - 7F	Project Created Year	1980 + Data
00 00 2D	01 - 0C	Project Created Month	1 - 12
00 00 2E	01 - 1F	Project Created Day	1 - 31
00 00 2F	00 - 17	Project Created Hour	0 - 23
00 00 30	00 - 3B	Project Created Minute	0 - 59
00 00 31	00 - 3B	Project Created Second	0 - 59
00 00 32	00 - 7F	Project Modified Year	1980 + Data
00 00 33	01 - 0C	Project Modified Month	1 - 12
00 00 34	01 - 1F	Project Modified Day	1 - 31
00 00 35	00 - 17	Project Modified Hour	0 - 23
00 00 36	00 - 3B	Project Modified Minute	0 - 59
00 00 37	00 - 3B	Project Modified Second	0 - 59
00 00 38	00 - 03 (40 - 43)	Sync Mode bit6 : 0:Int, 1:Ext	MTC, R-BUS1,,,3
00 00 39	00 - 04	Frames Type	24, 25, 29D, 29N, 30
00 00 3A	00 - 01	Time Display	World Time, Local Time
00 00 3B	00 - 02	MIDI Sync Tx Switch	Off, MTC, MIDI Clock
00 00 3C	00 - 0A	MIDI MTC Rx Error Level	0,,,10

00 00 3D	00 - 04	MMC Master Int, MIDI, R-BUS1,,,3
00 00 3E 00 00 3F#	00 - 7F 00 - 7F	Time Offset (mS) 56 66 48 01 = -86399999(mS) = -23:59:59.999
00 00 40# 00 00 41#	00 - 7F 00 - 7F	00 00 00 00 = 0(mS) = 00:00:00:000 29 19 37 7f = +86399999(mS) = +23:59:59.999
00 00 42	00 - 1F	MIDI Ecclucive Device ID 1,,,32
00 00 43	00 - 01	MIDI OUT/THRU Sw Out, THRU
00 00 44	00 - 01	MIDI MMC Tx Switch Off, On
00 00 45	00 - 01	MIDI Level Meter Tx Sw Off, On
00 00 46	00 - 0F	MIDI Level Meter Channel 1,,,16
00 00 47	00 - 01	MIDI Parameter Tx Sw Off, On
00 00 48	00 - 01	MIDI Parameter Rx Sw Off, On
00 00 49	09 - 24	Beat 0 nnn mmm N / M (N/M)1/1,,,16/16
00 00 4A 00 00 4B#	01 - 13 00 - 7F	Tempo 01 7A:25.0,,,13 44:250.0
00 00 4C	00 - 01	Main Display TIME CODE, MEAS/BEAT/TICK
00 00 4D	00 - 01	Clock On Display Off, On
00 00 4E	00 - 03	MIDI Metronome Sw Off, REC, REC/PLAY, Always
00 00 4F	00 - 0F	MIDI Metronome Channel 1,,,16
00 00 50	0C - 7F	MIDI Metronome Accent Note 12,,,127
00 00 51	01 - 7F	MIDI Metronome Accent Velocity 1,,,127
00 00 52	0C - 7F	MIDI Metronome Normal Note 12,,,127
00 00 53	01 - 7F	MIDI Metronome Normal Velocity 1,,,127
00 00 54	00 - 0F	MIDI Program Change Rx Channel 1,,,16
00 00 55	00 - 01	MIDI Program Change Sw Off, On
00 00 56	00 - 01	MIDI Joy Stick Rx Switch Off, On
00 00 57	00 - 3B	Current Scene 00 - 79
00 00 58	00 - 01	Scene Recall Active Preamp Off, On
00 00 59	00 - 01	Scene Recall Active Delay Off, On
00 00 5A	00 - 01	Scene Recall Active EQ Off, On
00 00 5B	00 - 01	Scene Recall Active Mute Off, On
00 00 5C	00 - 01	Scene Recall Active Main Send Off, On
00 00 5D	00 - 01	Scene Recall Active Cue Send Off, On
00 00 5E	00 - 01	Scene Recall Active Bus Send / Surround Off, On
00 00 5F	00 - 01	Scene Recall Active Others Off, On
00 00 60 : 00 00 67	00 : 00	(Réservé 8)
00 00 68	00 - 64	Preroll Time 0.0,,,10.0Sec
00 00 69	00	(Réservé)
00 00 6A 00 00 6B# 00 00 6C# 00 00 6D#	00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F	Auto Punch In Time (mS) 00 00 00 00 = 0(mS) = 00:00:00:000 29 19 37 7f = +86399999(mS) = +23:59:59.999
00 00 6E 00 00 6F# 00 00 70# 00 00 71#	00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F	Auto Punch Out Time (mS) 00 00 00 00 = 0(mS) = 00:00:00:000 29 19 37 7f = +86399999(mS) = +23:59:59.999
00 00 72 00 00 73# 00 00 74# 00 00 75#	00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F	Loop Start Time (mS) 00 00 00 00 = 0(mS) = 00:00:00:000 29 19 37 7f = +86399999(mS) = +23:59:59.999
00 00 76 00 00 77# 00 00 78# 00 00 79#	00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F 00 - 7F	Loop End Time (mS) 00 00 00 00 = 0(mS) = 00:00:00:000 29 19 37 7f = +86399999(mS) = +23:59:59.999
00 00 7A	00 - 01	Auto Punch In Sw Off, On
00 00 7B	00 - 63	Loop Sw off, cnt, inf
00 00 7C	00 - 64	Loop Times 1,,,100
00 00 7D	00 - 04	Surround Mode Off, 2+2, 3+1, 3+2+1
00 00 7E	00 - 01	Surround Pan Slave Off, On
00 00 7F	00 - 01	Digital Audio Output - Channel Status Type Type1, Type2-Form1
00 01 00	00 - 01	Digital Audio Copy Protect Off, On
00 01 01	00 - 05	Date Display Form YYYY/MM/DD, YYYY/MMM/DD DD/MM/YYYY, DD/MMM/YYYY MM/DD/YYYY, MMM/DD/YYYY
00 01 02	00 - 01	Shift Lock Off, Lock
00 01 03	00 - 01	(Reserved)
00 01 04	00 - 01	Foot Switch 1 Type DP-2/FS-5U, GPI
00 01 05	00 - 08	Foot Switch 1 Function PLAY/STOP, PLAY/TO TOP, PUNCH I/O, NEXT SCENE, PREV SCENE, NEXT LOCATER, PREV LOCATER, TALK BACK, SLATE
00 01 06	00 - 01	Foot Switch 2 Type DP-2/FS-5U, GPI
00 01 07	00 - 08	Foot Switch 2 Function PLAY/STOP, PLAY/TO TOP, PUNCH I/O, NEXT SCENE, PREV SCENE, NEXT LOCATER, PREV LOCATER, TALK BACK, SLATE
00 01 08	00 - 05	Level Meter Target Select Input, MultiIn, FlexBus, MultiOut, Analyzer, Effecter
00 01 09	00 - 02	Level Meter Detect Point PreEQ, PFL, PostFader
00 01 0A	00 - 01	Level Meter Scale x1, x1/2
00 01 0B	00 - 01	Level Meter Peak Hold Off, 1...7, Continue
00 01 0C	00 - 18	Level Meter Over Range 0dB,,,-24dB
00 01 0D	00 - 29	Spectrum Analyzer Source Ch1,,,Ch24, Bus1,,,12 MainL, MainR, CueL, CueR, MonL, MonR
00 01 0E	00 - 01	Spectrum Analyzer Sw Play, Pause
00 01 0F	01 - 7F	Spectrum Analyzer Level -63dB,,,+63dB
00 01 10	00	(Réservé)
00 01 11	00	(Réservé)
00 01 12	00 - 01	Spectrum Analyzer Preak Hold Off, On
00 01 13	00 - 01	Spectrum Analyzer Curve Adjust Off, DR-20
00 01 14	00	(Réservé 3)
00 01 17	00 - 03	Spectrum Analyzer EFX Unit Off, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8
00 01 18	00 - 02	Spectrum Analyzer Averaging Sw Off, Norm, Exp
00 01 19	00 - 7F	Spectrum Analyzer Averaging Num 1,,,128
00 01 1A	00 - 02	Meter Bridge Main Area TimeCode, Meas/Beat, Clock
00 01 1B	00	(Réservé)
00 01 1C	00 - 01	Talkback/Slate Switch Lock Off, On
00 01 1D	00 - 12	Fader other Parameter Input A
00 01 1E	00 - 12	Fader other Parameter Input B
00 01 1F	00 - 12	Fader other Parameter Multi In A
00 01 20	00 - 12	Fader other Parameter Multi In B
00 01 21	00 - 00	Fader other Parameter Flex Bus A
00 01 22	00 - 00	Fader other Parameter Flex Bus B
00 01 23	00 - 77	Fader other Parameter MIDI A C.C.0,,,119
00 01 24	00 - 77	Fader other Parameter MIDI B C.C.0,,,119
00 01 25	00 - 7F	Monitor Digital Master Level 0,,,127
00 01 26	01 - 7F	Monitor Master Balance L63,,,R63
00 01 27	00 - 25	Monitor Source CH1,,,24, Bus1,,,12 Main, Cue
00 01 28	00 - 01	Monitor Mono Sw Off, On
00 01 29	00 - 01	Monitor Dim Sw Off, On
00 01 2A	00 - 7F	Monitor Dim Level 0,,,127
00 01 2B	00 - 01	Monitor Digital Out Switch Off, On
00 01 2C	00 - 01	Monitor Line Out Switch Off, On
00 01 2D : 00 01 7F	00 : 00	(Réservé 83)

❍5-3. VM-C7200/C7100 Sous-bloc de commande MIDI du projet

Adresse Offset	Sous-bloc MIDI Control Project	
00 00 00	MIDI Project Channel Param. -1 (Ch 1)	5-4
:	:	
00 00 78	MIDI Project Channel Param. -16 (Ch 16)	

❍5-4. VM-C7200/C7100 Paramètre de canal de commande MIDI du projet

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00	(Réservé 7)	
:	:	:	
00 00 07	00		

❍5-5. VM-C7200/C7100 Sous-bloc Projet de l'unité

Adresse Offset	Unit Project (Sous bloc)	
00 00 00	Unit Project Input Param. -1 (Ch 1)	5-6
:	:	
00 01 38	Unit Project Input Param. -24 (Ch 24)	
00 01 40	Unit Project MultiIn Param. -1 (Ch 1)	5-7
:	:	
00 02 78	Unit Project MultiIn Param. -24 (Ch 24)	
00 03 00	Unit Project Talk Back Param.	5-8
00 03 10	Unit Project Bus Param. -1 (BUS 1)	5-9
:	:	
00 03 68	Unit Project Bus Param. -12 (BUS 12)	
00 03 70	Unit Project Multi Out Param. -1 (Out 1)	5-10
:	:	
00 05 28	Unit Project Multi Out Param. -24 (Out 24)	
00 05 30	Unit Project Output Param.	5-11
00 05 40	Unit Project Mute Group / Solo Param.	5-12
00 05 50	Unit Project Fader Group Param. -1 (Group 1)	5-13
:	:	
00 07 08	Unit Project Fader Group Param. -24 (Group 24)	
00 07 10	Unit Project Effect Param. -1 (Ch 1)	5-14
:	:	
00 07 2C	Unit Project Effect Param. -8 (Ch 8)	
00 07 30	Unit Project Master Effect Param.	5-15
00 07 40	(Réservé 32)	
:	:	
00 07 7F		

❍5-6. VM-C7200/C7100 Paramètres d'entrée du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00 - 01	Solo Sw	Off, On
00 00 02	00 - 01	Solo Safe Sw	Off, On
00 00 03	00	(Réservé 5)	
:	:	:	
00 00 07	00		

❍5-7. VM-C7200/C7100 Paramètres de Multi In du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00 - 01	Solo Sw	Off, On
00 00 02	00 - 01	Solo Safe Sw	Off, On
00 00 03	00	(Réservé 5)	
:	:	:	
00 00 07	00		

❍5-8. VM-C7200/C7100 Paramètres d'intercom (Talkback) du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00	(Réservé 16)
:	:	:
00 00 0F	00	

❍5-9. VM-C7200/C7100 Paramètres des bus 1-12 du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00 - 01	Solo Sw	Off, On
00 00 02	00 - 01	Solo Safe Sw	Off, On
00 00 03	00	(Réservé 5)	
:	:	:	
00 00 07	00		

❍5-10. VM-C7200/C7100 Paramètres de Multi out du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00	(Réservé 7)	
:	:	:	
00 00 07	00		

❍5-11. VM-C7200/C7100 Paramètres de sortie Output du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Master Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00 - 01	Cue Scene Recall Active	Off, On
00 00 02	00	(Réservé 14)	
:	:	:	
00 00 0F	00		

❍5-12. VM-C7200/C7100 Paramètres Mute/Solo du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Mute Group Master Sw -1 (Group 1)	Norm, Mute
:	:	:	
00 00 08	00 - 01	Mute Group Master Sw -9 (Group 9)	Norm, Mute
00 00 09	00 - 01	Solo Link Switch	Off, On
00 00 0A	00 - 7F	Solo Level	0,,,127
00 00 0B	00 - 03	Solo Mode	PreEQ, PFL, AFL, INPLACE
00 00 0C	00	(Réservé 4)	
:	:	:	
00 00 0F	00		

❍5-13. VM-C7200/C7100 Paramètres de groupe de faders du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01	00 - 01	Solo Sw	Off, On
00 00 02	00 - 01	Solo Safe Sw	Off, On
00 00 03	00	(Réservé 5)	
:	:	:	
00 00 07	00		

❍5-14. VM-C7200/C7100 Paramètres d'effet du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01 : 00 00 03	00	(Réservé 3)	

❍5-15. VM-C7200/C7100 Paramètres d'effet Master du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Scene Recall Active	Off, On
00 00 01 : 00 00 0F	00	(Réservé 15)	

❍6-1. VM-C7200/C7100 Paramètres de Scene

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00 : 00 00 0B	20 - 7E	Name 12char	ASCII
00 00 0C	00 - 3B	Protect Switch	Off, On
00 00 0D	00 - 3B	Modefied Flag	No, Yes
00 00 0E	00 - 7F	Modified Year	1980 + Data
00 00 0F	01 - 0C	Modified Month	1 - 12
00 00 10	01 - 1F	Modified Day	1 - 31
00 00 11	00 - 17	Modified Hour	0 - 23
00 00 12	00 - 3B	Modified Minute	0 - 59
00 00 13	00 - 3B	Modified Second	0 - 59
00 00 14	00 - 01	Studio Source Link	Off, On
00 00 15 : 00 00 1F	00	(Réservé 11)	

❍6-2. VM-C7200/C7100 Sous-bloc de commande MIDI de Scene

Adresse Offset	MIDI Control Scene Sub Block	
00 00 00 : 00 03 60	MIDI Project Channel Param. -1 (Ch 1) : MIDI Project Channel Param. -16 (Ch 16)	6-3

❍6-3. VM-C7200/C7100 Paramètres de canal MIDI de commande de Scene

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00	00 - 01	Channel Master Sw	Off, On
00 00 01 : 00 00 09	00 - 01	Mute Group 1 : Mute Group 9	Out, In
00 00 0A	00 - 17 (40 - 57)	Group Fader Assign	Ch1,,,Ch24, bit6 : 0:Off, 1:On
00 00 0B	00 - 01	Mute	Norm, Mute
00 00 0C	00 - 01	Volume Value	0,,,127
00 00 0D	00 - 01	Pan Value	0,,,127
00 00 0E	00 - 01	Other A Value	0,,,127
00 00 0F	00 - 01	Other B Value	0,,,127
00 00 10 : 00 00 1F	00	(Réservé 16)	

❍6-4. VM-C7200/C7100 Sous-bloc Scene d'unité

Adresse Offset	Unit Scene Sub Block	
00 00 00 : 00 08 50	Unit Scene Input Param. -1 (Ch 1) : Unit Scene Input Param. -24 (Ch 24)	6-5
00 09 00 : 00 11 50	Unit Scene MultiIn Param. -1 (Ch 1) : Unit Scene MultiIn Param. -24 (Ch 24)	6-6
00 12 00	Unit Scene Talk Back Param.	6-7
00 12 10 : 00 16 20	Unit Scene Bus Param. -1 (BUS 1) : Unit Scene Bus Param. -12 (BUS 12)	6-8
00 16 50 : 00 1C 30	Unit Scene MultiOut Param. -1 : Unit Scene MultiOut Param. -24	6-9
00 1C 50	Unit Scene Solo Param.	6-10
00 1C 60 : 00 22 40	Unit Scene Fader Group Param. -1 (Group 1) : Unit Scene Fader Group Param. -24 (Group 24)	6-11
00 22 60 : 00 23 18	Unit Scene Effect Section Param. -1 (CH 1) : Unit Scene Effect Section Param. -8 (CH 8)	6-12
00 23 20	Unit Scene Master Effect Section Param.	6-13
00 23 28 : 00 23 7F	(Réservé 88)	

❍6-5. VM-C7200/C7100 Paramètres d'entrée Input de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00 : 00 00 0B	20 - 7E	Long Name 12char	ASCII
00 00 0C : 00 00 0E	20 - 7E	Short Name 3char	ASCII
00 00 0F : 00 00 17	00 - 01	Mute Group 1 : Mute Group 9	Out, In
00 00 18	00	(Réservé 3)	
00 00 1B	00 - 1F	Surround Pan/Depth Value Invalid	No, Yes
00 00 1C	00 - 03	Surround Link	Off, Parallel, Line, Point
00 00 1D	00	(Réservé 5)	
00 00 22	00 - 7F	Surround Pan	1,,,127
00 00 23	00 - 7F	Surround Depth	1,,,127
00 00 24	00 - 7F	Surround LR:C Ratio	1,,,127
00 00 25	00 - 01	Pan Link	Off, On
00 00 26 : 00 00 2F	00	(Réservé 10)	

❍6-6. VM-C7200/C7100 Paramètres de Multi In de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques	
00 00 00 : 00 00 0B	20 - 7E	Long Name 12char	ASCII
00 00 0C : 00 00 0E	20 - 7E	Short Name 3char	ASCII
00 00 0F : 00 00 17	00 - 01	Mute Group 1 : Mute Group 9	Out, In
00 00 18	00	(Réservé 3)	
00 00 1B	00 - 1F	Surround Pan/Depth Value Invalid	No, Yes
00 00 1C	00 - 03	Surround Link	Off, Parallel, Line, Point
00 00 1D	00	(Réservé 5)	
00 00 22	00 - 7F	Surround Pan	1,,,127
00 00 23	00 - 7F	Surround Depth	1,,,127

00 00 24	00 - 7F	Surround LR:C Ratio 1,,,127
00 00 25	00 - 01	Pan Link Off, On
00 00 26	00	(Réservé 10)
:	:	:
00 00 2F	00	

❍6-7. VM-C7200/C7100 Paramètres d'intercom (Talkback) de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00	(Réservé 16)
:	:	:
00 00 0F	00	

❍6-8. VM-C7200/C7100 Paramètres des bus 1-12 de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	20 - 7E	Long Name 12char ASCII
:	:	:
00 00 0B	20 - 7E	
00 00 0C	20 - 7E	Short Name 3char ASCII
:	:	:
00 00 0E	20 - 7E	
00 00 0F	00 - 01	Mute Group 1 Out, In
:	:	:
00 00 17	00 - 01	Mute Group 9 Out, In
00 00 18	00	(Reserved 3)
00 00 1B	00 - 1F	Surround Pan/Depth Value Invalid No, Yes
00 00 1C	00 - 03	Surround Link Off, Parallel, Line, Point
00 00 1D	00	(Réservé 5)
00 00 22	00 - 7F	Surround Pan 1,,,127
00 00 23	00 - 7F	Surround Depth 1,,,127
00 00 24	00 - 7F	Surround LR:C Ratio 1,,,127
00 00 25	00 - 01	Pan Link Off, On
00 00 26	00	(Réservé 10)
:	:	:
00 00 2F	00	

❍6-9. VM-C7200/C7100 Paramètres de Multi out de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	20 - 7E	Long Name 12char ASCII
:	:	:
00 00 0B	20 - 7E	
00 00 0C	20 - 7E	Short Name 3char ASCII
:	:	:
00 00 0E	20 - 7E	
00 00 0F	00 - 01	Audio Status Play, Rec
00 00 10	00	(Réservé 16)
:	:	:
00 00 1F	00	

❍6-10. VM-C7200/C7100 Paramètres Solo du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00	(Réservé 16)
:	:	:
00 00 0F	00	

❍6-11. VM-C7200/C7100 Paramètres de groupe de faders du projet de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	20 - 7E	Long Name 12char ASCII
:	:	:
00 00 0B	20 - 7E	
00 00 0C	20 - 7E	Short Name 3char ASCII
:	:	:
00 00 0E	20 - 7E	
00 00 0F	00 - 01	Mute Group 1 Out, In
:	:	:
00 00 17	00 - 01	Mute Group 9
00 00 18	00 - 01	Mute Sw Norm, Mute
00 00 19	00	(Réservé 7)
:	:	:
00 00 1F	00	

❍6-12. VM-C7200/C7100 Paramètres d'effet de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 7F	Library Number
00 00 01	00 - 7F	0 - 199
00 00 02	00 - 01	Library Group Preset, User
00 00 03	00	(Réservé 5)
:	:	:
00 00 07	00	

❍6-13. VM-C7200/C7100 Paramètres d'effet Master de Scene de l'unité

Adresse offset	Donnée	Contenus et remarques
00 00 00	00 - 7F	Library Number
00 00 01	00 - 01	0 - 199
00 00 02	00 - 01	Library Group Preset, User
00 00 03	00	(Réservé 5)
:	:	:
00 00 07	00	

3. MIDI Machine Control (MMC)

Quand le maître MMC "MMC Master" est sur "MIDI," et que l'identifiant d'unité (Device ID) du message MMC reçu via MIDI correspond soit à l'identification de l'unité, soit à 7FH, le système réagit aux commandes de déplacement spécifiées par le message MMC.

Quand "MMC Master" est réglé sur "INT/R-BUSn", et que "MIDI MMC Tx Switch" est réglé sur "On", le message MMC suivant est transmis en fonction des changements de statut de déplacement des appareils VM-C7200/C7100/VM-7x00/R-BUS.

■MIDI Machine Control (Détails)

●STOP (arrêt) (MCS) (Transmission et réception)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,01H	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
01H	STOP (MCS)	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

C'est la fonction du bouton [STOP].

●PLAY (MCS) (Réception uniquement)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,02H	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
02H	PLAY (MCS)	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

C'est la fonction du bouton [PLAY] . Le VM-C7200/C7100 ne transmet pas ce message. Quand le bouton [PLAY] est pressé, le message "DEFERRED PLAY" sera transmis.

●DEFERRED PLAY (MCS) (Transmission et réception)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,03H	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
03H	DEFERRED PLAY(MCS)	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

C'est la fonction du bouton [PLAY].

●RECORD STROBE (Transmission et réception)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,06H	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
06H	RECORD STROBE	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

C'est la fonction de lancement de l'enregistrement (Punch In) du bouton [REC].

●RECORD EXIT (Transmission et réception)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,07H	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
07H	RECORD EXIT	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

C'est la fonction d'arrêt de l'enregistrement (Punch Out) du bouton [REC].

●MMC RESET (Transmission et réception)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,0DH	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
0DH	MMC RESET	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

* A la mise sous tension, le VM-C7200/C7100 transmet ce message. Lorsque ce message est reçu, le système se réinitialise comme à la mise sous tension.

●LOCATE(MCP)

❍Format 1 - LOCATE[I/F] (Réception uniquement)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,44H,02H,00H,nnH	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
44H	LOCATE(MCP)	
02H	Nombre d'octets	
00H	Sous-commande "I/F"	
nnH	Champ d'information (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Si le point de localisation spécifié dans le champ d'information est une valeur acceptable, le VM-C7200/C7100 accède à l'emplacement ainsi spécifié.

❍Format 2 - LOCATE[TARGET] (Transmission et réception)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,44H,06H,01H,hrH,mnH,scH,frH,ffH	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
44H	LOCATE(MCP)	
06H	Nombre d'octets	
01H	Sous-commande "TARGET"	
hrH,mnH,scH,frH,ffH	Caractéristique standard du temps avec subframes	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

A réception de cette commande, le VM-C7200/C7100 localise l'emplacement temporel spécifié par la commande et transmet cette valeur.

●MOVE (Réception uniquement)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,4CH,02H,ddH,ssH	F7H

Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité	(ou 7FH)
06H	Message de commande MMC	
4CH	MOVE	
02H	Nombre d'octets	
ddH	Nom du champ d'informations de destination (08H,09H,0AH,0BH,0CH,0DH,0EH,0FH)	
ssH	Nom du champ d'informations source (01H)	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)	

Si le champ d'informations est acceptable, le VM-C7200/C7100 écrit le temps en vigueur dans le localisateur.

●Champ d'informations acceptable

Les champs d'informations suivants sont acceptables sur le VM-C7200/C7100.

Le nom des champs d'informations destination acceptables :

01H SELECTED TIME CODE	(temps actuel)
08H GP0 / LOCATE POINT	(Locator 00)
09H GP1	(Locator 01)
0AH GP2	(Locator 02)
0BH GP3	(Locator 03)
0CH GP4	(Locator 04)
0DH GP5	(Locator 05)
0EH GP6	(Locator 06)
0FH GP7	(Locator 07)

4. Support de joystick MIDI

Un joystick connecté via MIDI peut servir à piloter la fonction surround.

Tous les canaux MIDI des changements de contrôleur suivants sont reçus et affecteront les paramètres surround du canal sélectionné à l'écran.
Le VM-C7200/C7100 ne transmet pas ce message.

Statut	Second	Troisième
BnH	mmH	llH

n = numéro de canal MIDI (ignoré)
mm = numéro de paramètre: 5DH, 5EH, 5FH, 76H, 77H
ll = valeur de paramètre: 00H - 7FH (0 - 127)
Les changements seront détectés et traités en fonction du changement par rapport à la valeur en cours.

La fonction du numéro de paramètre

Paramètre	Fonction
5DH (93)	niveau de la voie avant gauche
5EH (94)	niveau de la voie avant droit
5FH (95)	niveau de la voie avant central
76H (118)	niveau de la voie arrière gauche
77H (119)	niveau de la voie arrière central

De plus, le format suivant de message exclusif peut être reçu pour piloter les paramètres surround PAN et DEPTH de la voie sélectionnée à l'écran.
Le VM-C7200/C7100 ne transmet pas ce message.

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
43H	Identification du fabricant
1xH	"x" est ignoré
3DH	3D (valeur fixe)
00H	00 (valeur fixe)
11H	11 (valeur fixe)
48H	48 valeur fixe)
0xh	le premier bit supérieur des coordonnées X (Pan)
0xl	les 4 bits inférieurs des coordonnées X (Pan)
0yh	le bit supérieur des coordonnées Y (Depth)
0yl	les 4 bits inférieurs des coordonnées Y (Depth)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Les valeurs des coordonnées X (Pan) et Y (Depth) vont de 00H (0) à 1FH (31), et la valeur reçue sous forme de deux octets MIDI, chacun ayant 4 bits de donnée.
L'extrême gauche correspond à X=0, le centre à X=16, et l'extrême droite à X=31.
Le son le plus proche équivaut à Y=0, un son à moyenne distance équivaut à Y=16, et le son le plus éloigné est Y=31.

5. Appendices

●Tableau de conversion décimales/hexadécimales

(Les nombres hexadécimaux sont suivis d'un H.)

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et les adresses/tailles des messages exclusifs sont exprimées en valeurs hexadécimales pour chacun des 7 bits. Le tableau ci-dessous représente la correspondance entre valeurs décimales et hexadécimales

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Les valeurs décimales telles que le canal MIDI, la sélection de banque et le changement de programme sont exprimées avec une unité de plus que les valeurs indiquées dans la colonne décimales.
* Un octet de 7 bits peut exprimer des données sur 128 pas. Pour les données nécessitant une précision plus grande, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux nombres hexadécimaux aa bbHexprimant deux octets de 7 bits pourront indiquer une valeur de aa x 128 + bb.
* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, afin que l'expression décimale soit 64 de moins que la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191.
* Les données intitulées "nibbled" sont exprimées en hexadécimales en unités de 4 bits. Une valeur représentée par un nibble de 2 octets 0a 0bH aura une valeur de a x 16 + b.

<Ex.1> A quoi correspond 5AH en système décimal?
5AH = 90 selon le tableau ci-dessous.

<Ex.2>Dans le système décimal, à quoi correspond 12034H en hexadécimal sur 7 bits?
12H = 18, 34H = 52selon le tableau ci-dessus. Soit 18 x 128 + 52 = 2356.

<Ex.3> Dans le système décimal, à quoi correspond 0A 03 09 0D dans le système nibble?
0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 selon le tableau.
Soit ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

<Ex. 4> Dans le système nibble, à quoi correspond 1258 en système décimal?

```
16)1258
16)  78 ... 10
16)   4 ... 14
      0 ...  4
```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH selon le tableau. Soit 00 04 0E 0AH.

●Exemple de message exclusif et calcul de checksum ou octet de vérification

Dans les messages exclusifs Roland (DT1), un octet de vérification ou checksum est ajouté à la fin des données transmises (en face de F7) pour vérifier que le message a été reçu correctement. La valeur du checksum est définie par l'adresse et les données (ou taille) du message exclusif à transmettre.

Comment calculer le checksum

Le checksum est une valeur dans laquelle les 7 bits de poids faible, de l'adresse, de la taille et la somme elle-même doivent être égales à 0. Si le message exclusif à transmettre est du type aa bb ccH et que les données sont du type dd ee ffH,

aa + bb + cc + dd + ee + ff = somme
somme / 128 = quotient et reste
Si le reste est 0, 0 = checksum
Si le reste est différent de 0, 128 - reste = checksum

Table de mixage numérique
Modèle VM-C7200/C7100

Tableau d'équipement MIDI

Date : 16/07/1999
Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1–16 1–16	1–16 **********	
Mode	Par défaut Messages Modifié	Mode 3 x **********	Mode 3 x x	
Numéro de note :	Réellement joués	0–127 * 1 **********	x x	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	1–127 * 1 x 9n, v = 0	x x	
After Touch	Polyphonique Par canal	O * 2 x	x x	
Pitch Bend		x	x * 1	
Changement de contrôleur	0–119 93, 94, 95 118, 119	O * 6	O * 5	
Changement de programme	N° réels	x **********	O 0–127	
Système exclusif		O * 3	O * 4	
Système commun	Quarter Frame : Song Pos : Song Sel : Accord	O O x x	O x x x	
Système en temps réel	: Horloge : Commande	O O	x x	
Message auxiliaire	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	x x x x O * 1 x	x x x x x x	
Notes		* 1 Métronome MIDI * 2 Niveau-mètre * 3 Paramètre MMC/MTC/ * 4 MMC/MTC/Paramètre/Joystick * 5 Joystick		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Oui
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : Non

Caractéristiques

VM-C7200: Console de mixage 94 voies

■ Fréquence d'échantillonnage
48 kHz/ 44.1 kHz/ 32 kHz

■ Traitement du signal
Conversion A/N:	24 bits linéaire, Suréchantillonnage 64 fois
Traitement interne:	32 bits
Conversion N/A:	24 bits, suréchantillonnage 128 fois

■ Réponse en fréquences
Fréquenc d'échantillonnage

48 kHz:	10 Hz–20 kHz (±0.1dB)
44.1 kHz:	10 Hz–20 kHz (±0.1 dB)
32 kHz:	10 Hz–15 kHz (±0.1 dB)

■ Niveau de bruit résiduel (type IHF-A)
-84 dBu ou moins

■ Niveau d'entrée (Variable)
Entrée : -60– +4 dBu

■ Niveau d'entrée nominal
Entrée : +4 dBu

■ Niveau de sortie nominal
Sortie: +0 dBu (10kΩ en charge)

■ Impédance d'entrée
Entrée : 10 kΩ

■ Impédance de sortie
Sortie : 600 Ω

■ Impédance en charge recommandée
1 kΩ ou plus

■ Affichage
240 x 320 points (LCD rétro-éclairé)

■ Synchonisation
MTC

■ Prises et connecteurs
Prises d'entrée analogiques (6,35 mm, symétrique)	x2
Prises de sortie analogiques (RCA)	x2
Prises écouteurs	x2
Prise d'entrée micro (XLR)	x1
Connecteurs Digital Output (Coaxial)	x2
Prise pour pédale commutateur	x1
Connecteur MIDI IN	x1
Connecteur MIDI OUT	x1
Alimentation secteur	x1

■ Dimensions
672 (L) x 428 (P) x 121 (H) mm

■ Poids
12,3 kg

■ Alimentation
CA 117 V, CA 230 V ou CA 240 V

■ Consommation électrique
30 W

■ Accessoires
Cordon d'alimentation
Mode d'emploi
Câble VM Link
Carte mémoire (SmartMedia) (2 Mo)

■ Options
Processeur de mixage	:VM-7200/VM-7100
Bandeau de vu-mètre:	MB-24
Kit de panneau latéral (pourVM-C7200):	VM-SP72
Carte mémoire (SmartMedia):	S4M-5
Pédale commutateur:	DP-2 ou BOSS FS-5U

* *Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques, apparence de cet appareil et/ou contenu de l'emballage sont sujets à modifications sans préavis.*

VM-C7100: Console de mixage 94 voies

■ Fréquence d'échantillonnage

48 kHz/ 44.1 kHz/ 32kHz

■ Traitement du signal

Conversion A/N:	24 bits linéaire, Suréchantillonnage 64 fois
Traitement interne:	24 bits
Conversion N/A:	24 bits, suréchantillonnage 128 fois

■ Réponse en fréquences

Fréquence d'échantillonnage

48 kHz:	10 Hz–20 kHz (±0.1dB)
44.1 kHz:	10 Hz–20 kHz (±0.1 dB)
32 kHz:	10 Hz–15 kHz (±0.1 dB)

■ Niveau de bruit résiduel (type IHF-A)

-84 dBu ou moins

■ Niveau d'entrée (Variable)

Entrée :	-60– +4 dBu

■ Niveau d'entrée nominal

Input:	+4 dBu

■ Niveau de sortie nominal

Sortie (symétrique):	+0 dBu (10kΩ load)

■ Impédance d'entrée

Entrée symétrique):	10 kΩ

■ Impédance de sortie

Sortie :	600 Ω

■ Impédance en charge recommandée

1 kΩ ou plus

■ Affichage

240 x 320 points (LCD rétro-éclairé)

■ Synchonisation

MTC

■ Prises et connecteurs

Prises d'entrée analogiques (6,35 mm, type écouteurs)	x2
Prises de sortie analogiques (RCA)	x2
Prises écouteurs	x2
Prise d'entrée micro (XLR)	x1
Connecteurs Digital Output (Coaxial)	x2
Prise pour pédale commutateur	x1
Connecteur MIDI IN	x1
Connecteur MIDI OUT	x1
Alimentation secteur	x1

■ Dimensions

435 (L) x 428 (P) x 121 (H) mm

■ Poids

8 kg

■ Alimentation

CA 117 V, CA 230 V ou CA 240 V

■ Consommation électrique

24 W

■ Accessoires

Cordon d'alimentation
Mode d'emploi
Câble VM Link
Carte mémoire (SmartMedia) (2 Mo)

■ Options

Processeur de mixage :	VM-7200/VM-7100
Bandeau de vu-mètre:	MB-24
Accessoire pour montage en rack (pour VM-C7100):	RO-C7100
Kit de panneau latéral (pour VM-C7100):	VM-SP71
Carte mémoire (SmartMedia):	S4M-5
Pédale commutateur:	DP-2 ou BOSS FS-5U

* *Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques, apparence de cet appareil et/ou contenu de l'emballage sont sujets à modifications sans préavis.*

Index

Chiffres

0–9 (pavé numérique) 15
10-Band Parametric Eqalizer 180
1st UNIT (Première unité) 39, 232
2ch RSS 129
2nd UNIT (2ème unité) 41, 232
2nd UNIT (Bouton de sélection) 17
31 Band Graphic Equalizer 175, 188
3-Band Dynamics 182
3BndIsolater (3-Band Isolator) 166

A

Absolute recording
(enregistrement absolu) 201, 204, 232
AC IN 20
Active sensing 232
AD converter (Convertisseur A/N) 232
ADAT 10, 21, 190, 232
AES/EBU 10, 21, 232
Affichage 25, 235
Affichage (zone d') 12
Algorithme 109, 115, 232
AnalogFlnger 168
AnalogPhaser 169
Analyzer 184–185, 232
ANALYZER/OSC/GEN (bouton) 12
ASSIGNABLE OUT 84, 93, 95
  Nom 94
  Sélection de la source 93
Atténuateur 68, 85, 232
  Cue 85
  MAIN OUT 85
Audio (statut) 192
Auto punch In/Out 195, 206, 232
Auto Wah 232
Automix 196, 232
  Clear 203
  Copy 212
  Cut 217
  Edit 208
  Erase 216
  Micro edit 211
  Move 214
  Play 207
  Record 203
  Redo 204–206, 213, 215–217
  Setup 200
  Status 201
  Undo 204–206, 213, 215–217
  VIEW 208
AUTO-MIX (bouton) 16
Automix (fonction) 197, 232

B

Backup (sauvegarde) 232
  Carte mémoire 57
Balanced connection (Connexion symétrique) 232
Band pass filter (Filtre passe-bande) 233
Bass cut filter (Filtre suppresseur de basse) 233
Bibliothèque 44
Blank Parameter chart
(Tableau de paramètres vierge) 233
BPF 233
BPM (Beats per minute ou coups par minute) 233
Bulk dump 233
Bus 30, 86, 233

C

Caractéristiques 302
Cascade (Connexion en) 17, 21, 41, 233
  Précautions 42
CH 13–24 (bouton) 18
CH EDIT 62, 67
CH EDIT 67
CH EDIT (1–24, MASTER) (boutons) 19
CH FLIP (bouton) 18
CH LEVEL (bouton) 17
CH PAN (bouton) 17
Channel delay library 44
Channel equalizer library 44
Channel link (liaison de voie) 233
Channel message (message par canal) 233
Caractéristiques 187
Checksum 233
Chorus 233
Chorus RSS 132
Clear 192, 233
CLEAR (bouton 15
Clock (Horloge) 25
Coaxial 233
Comb filter (Filtre à peigne) 233
Comment (Commentaire) 233
Compresseur 233
Compu-mix 233
Condensateur (microphone à) 234
Connexion (réglage) 39
Console 39–40, 234
  Esclave 40
  Maître 40
CONSOLE INPUT 20
Contraste 234
CONTRAST (potentiomètre) 12
CONTROL ROOM 14
Controller (Commande) 234
Copy 44, 234
  Bibliothèque 44
  Projet 55
COPY/LIBRARY (bouton) 16
COSM 234

Cue 30, 234
Atténuateur 85
Master 84
Cue (bus) 234
Curseur
Déplacement 35
CURSOR (boutons) 12
Cut 217, 234
Cutoff frequency (Fréquence de coupure) 234

D

DA converter (convertisseur N/A) 234
Damp (atténuation) 234
DAT 234
Data entry (entrée de donnée) 234
De-esser 234
Default (par défaut) 234
Delay 122, 234
Delay RSS 131
DIF-AT 10, 21, 234
DIGITAL (MASTER) (potentiomètre) 13
Digital I/O (connecteur) 235
DIGITAL OUT
Nom 94
Sélection d›une source 93
DIM 99
DIM (bouton) 14
Dim (fonction) 235
Direct box (DI) (boîtier de direct) 235
Discrete circuit (circuit discret) 235
DISPLAY 12
Distance 235
Distorsion 235
Dither (diffusion) 94, 235
Setup 94
Drop (format) 235
DSP 235
Dual Compressor/Limiter 144
Dual Mono Dynamics 178
Dynamique (microphone) 235
Dynamics (effet dynamique) 235

E

Easy naming 236
Easy Routing 236
Ecran 34
Effet 110, 185
Algorithme 115
Edition 115
Nom 118
Position 110
Sauvegarde 117
Effet (algorithme d') 10
Effect expansion board (Carte d'extension d'effet) ...235
Effet (bibliothèque) 44, 113, 117
Effet (patch) 235
Effet (processeur 235
Effets 30, 109, 236
EFFECTS 1–8 (boutons) 12
Enhancer 236
ENTER (bouton) 15
Equalizer (Egaliseur) 236
Réglage de bande Q 243
Erase (Effacement) 216, 236
Projet 55
Error message (message d'erreur) 236
Event (événement) 236
Expand (EXPAND) 220, 236
Expander 236
EXT SW 38
EXT SW (prise) 20
EXT SYNC (bouton) 12
EZ naming 236
EZ Routing 10, 59, 236
EZ ROUTING (bouton) 12
EZ Routing (modèle 43, 59
Sauvegarde 60
Sélection 59

F

F1–F6 (boutons) 12
Factory reset 236
Fade-in 236
Fade-out 236
Fader 19, 236
Fader (groupe)
Master 104
Mute/solo 106
Nom 105
Référencement dans une groupe de coupure 106
Référencement/suppression 105
FADER GROUP MASTER 1–24 (boutons) 18
FADER UTILITY (bouton) 12
Feedback (réinjection 236
Feedback delay 236
Feedback Level 236
FF/NEXT (bouton) 16
Filtre 236
Flanger 236
Flash memory (mémoire flash) 236
Flex Bus 10, 30, 86, 237
Nom 89
Signaux sortants 86
Envoi à Main/Cue 87
Système surround 89
FLEX BUS 1–6/7–12 (boutons) 17
FLEX BUS MASTER 1–12 (bouton) 18
Flex Bus (sortie) 84
FLIP 66

Foot sw 237
Formant 237
Format 237
Carte mémoire 28
Frame 237
Frame rate (cadence d'image) 237
Frequency (fréquence) 237
Fréquence (caractéristiques) 187
Frequency-independent compressor (compression indépendante par fréquence 237

G

Gain 17, 68
Pré-ampli 17
Gate Reverb 146, 237
Générateur....186, 237
Glossaire 232
Goose-neck microphone (microphone sur flexible) 237
GPI 38, 237
GRADATION 218
Gradation 237
Graphic EQ (10-Band Graphic Equalizer) 157
Graphic equalizer (égaliseur graphique)....237
Groupe 102, 237
Groupe (faders) 237
Group master fader 237
Guitar amp modeling (modélisation d'ampli guitare) 238
Guitar amp simulator 238
GuitarAmpSim (Guitar Amplifier Simulator) 138
GuitarMulti 1–3 133

H

High frequency damp (atténuation des hautes fréquences) 238
High frequency trimmer (gain des hautes fréquences) 238
High pass filter (filtre passe-haut)....238
HPF 238
Hum Canceler 158, 238

I

Impédance 238
In place 238
Initial touch 247
Initialisation 238
INPUT 29, 67
INPUT CH 1–24 (bouton) 18
Input (canal d'entrée) 29, 67
Source 67
INPUT SELECT (commutateur) 14
Insertion (effet par) 238
Insertion (prise) 238
Install 238
Interne (horloge) 25
Internes (effet) 109, 184
Internal Signal Flow 29
Isolateur 238

J

Joystick 92

L

LATCH 38
LCD 12
Level meter (vu-mètre)....28, 36
Level Meter Bridge (bandeau de vu-mètre) 222
LEVEL METER (bouton) 12
Library (bibliothèque)....43–44, 113, 238
carte mémoire 56
Channel delay library 44
Channel equalizer library 44
Channel library 44
Copy 44
Effect library 44
Nom 46
Sauvegarde 45
Limiteur 238
LINE OUT LEVEL (potentiomètre) 13
Link 102, 238
Lithium (pile) 26, 238
Load (chargement) 238
Localisation 238
Locate 192, 239
LOCATE (bouton) 15
Locate point (point de localisation)
Edition 193
Nom 193
Lo-Fi Processor 154, 239
Longitudinal Time Code 239
Loop (boucle) 195
Low frequency damp (atténuation des basses fréquences)....239
Low frequency trimmer (gain des basses fréquences) 239
Low Pass Filter (filtre passe-bas)....239
LPF 239
LTC 239

M

Macro 58, 239
MAIN 17
MAIN OUT 30, 84
Atténuateur 85
MANUAL PUNCH IN 206
Manual punch-in (enregistrement par insertion manuelle) 239
Master 239
Master (horloge) 31
Master (console) 40

Master (effet) 30, 109, 180
Master (effets) 239
Master (fader) 19, 239
Master tape (bande mère) 239
Mastering 239
Mastering Tool Kit 172
MB-24 222
Mémoire 43
Mémoire (carte) 28, 56, 197, 239
  Sauvegarde 57
  Format 28, 51
MEMORY CARD (fente) 20
Memory/Recall (zone de rappel mémoire) 15
Metal 239
Meter bridge (bandeau de vu-mètre) 239
Métronome 196, 223
MIC 1 .....14, 100
MIC 2 .....14, 100, 189
Mic Converter (convertisseur de micro) 239
MIC LEVEL (bouton) 13
Mic simulator (modélisation de micro).....240
MIC/LINE L, R 20
MICRO EDIT 211
Micro-édition) 240
MicSimulator (Microphone Simulator) 164
MIDI 240
MIDI (horloge) 196, 240
MIDI (équipement) 270
MIDI (tableau d'équipement) 240
MIDI (time code) 240
MIDI/METER BRIDGE (connecteurs) 20
Mixdown 240
MMC 191, 224
MODE (boutons de sélection de mode) 19
MOMENTARY 38
Moniteurr 98, 240
Monitoring (zone de) 13
MONITOR DIGITAL OUT 20
MONITOR LINE OUT 20
MONITOR OUT 84
Motor faders (faders motorisés) 240
Move 214, 240
MTC 196, 240
MTR 240
MULTI IN 29, 67
MULTI IN CH 1–24 (bouton) 18
MULTI OUT 84, 93
  Nom 94
  Sélection d'une source 93
MULTI OUT 1–24 (bouton) 18
MultiTapDly (Multi-Tap Delay) 148
Multitrack (multipiste) 240
Multitrack recording (enregistrement multipiste) ..240
Mute (coupure ou neutralisation).....107, 240
Mute group (groupe de coupure) 103, 240
  On/off 103
  Référencement/suppression 103
MUTE GROUP (bouton) 15

N

Name 118
  ASSIGNABLE OUT 94
  DIGITAL OUT 94
  Fader group 105
  Flex Bus 89
  Library 46
  MULTI OUT 94
  Project 53
Noise generator (générateur de bruit).....10, 240
Noise Suppressor (suppresseur de bruit) 240
Nom court 89, 94, 105
Nom long.....89, 94, 105
Non-Drop (format).....241
Note (numéro de) 241
NRPN 241
NTSC (format) 241

O

On Display 66
On Display (bouton) 17
Optical 241
Oscillateur 10, 186, 241
Output assign (assignation de sortie).....241
OUTPUT PRESET A/B/C (bouton) 14
Output 30
Overdrive (saturation).....241

P

Pad 241
PAGE (boutons) 12
PAL (format) 241, 244
Pan 241
Panning delay 241
Panpot 241
PARAM VIEW on Fader 64
PARAM VIEW on Fader (boutons) 17
Paramètre 35, 241
Paramètres (liste de) 248
ParametricEQ (4-Band Parametric Equalizer) ..156, 241
Patchbay 242
Peaking type 242
Pedal sw 242
PFL 242
Phantom power (alimentation phantom) 68, 242
Phase 68, 242
Phase delay 69, 242
Phaser 242
PHONES 14

PHONES LEVEL (potentiomètre) 13
Pile 26
Pink noise ((bruit rose) 186, 242
Pitch Shifter 242
PLAY (bouton) 16
Post-fader 242
Post-production 242
Power on/off 24
Power source (alimentation) 242
Power supply (alimentation) 242
POWER (commutateur) 20, 242
PRE ROLL 194
Preamp 243
PREAMP GAIN (bouton) 17
Pre-EQ 243
Pre-fader 243
Pre-fader listen 243
Processeurr 39, 243
Program change (changement de programme) 243
Projet 43, 50, 197, 243
  Copy 55
  Create 28, 52
  Erase 55
  Erase-protect 53
  Name 53
  Select 54
  Store 52
PROJECT (bouton) 12
Protection 53
PUNCH IN 206
Punch-in 243
Punch-out 243

Q

Q 243
Q & R 264
Quick Channel Edit 62–63

R

R-BUS 21, 190, 243
Realtime Modify Filter
(filtre de modification en temps réel) 243
Face arrière 20
REC (bouton) 16
Recall 192
  Store 47
Redo 243
Référence (signal de) 186–187
  Production 186
  Choix de sortie 187
Region set (détermination de zone) 211, 243
Relative recording (enregistrement relatif) 201, 205, 243
Résolution 243
Résonance 243
Return level (niveau de retour) 244
Reverb 120, 244
Reverb 2 152
REW/PREV (bouton) 16
RMDB2 (RMDBII) 190, 244
Rotary (effet) 138, 244
RSS 244

S

S/PDIF 245
Sample rate (Fréquence d'échantillonnage) 244
Save (sauvegarde) 117, 244
  Bibliothèque 45
Scene 47, 244
  Clear 47
  Store 47
SCENE (bouton) 15
SECAM (format) 244
SECTION buttons 17
Sélection d'une source
  ASSIGNABLE OUT 93
  DIGITAL OUT 93
  MULTI OUT 93
Send level (niveau d'envoi) 244
Send to ANALYZER (bouton) 14
Send/return 244
Setup
  Diffusion 94
SFX 244
Shelving type 244
SHIFT 37
SHIFT (bouton) 18
Signal Flow 29
Sine wave 244
SIP 238, 244
Slate 100–101, 244
Slave (esclave) 244
  Console 40
Slope 245
SmartMedia (carte) 245
SMPTE time code 245
Solo 107, 245
  Réglage de la voie 107
  Volume 107
Solo In Place 238, 244
Sound modeling 245
Source 245
SOURCE SELECT (bouton) 14
SOURCE/STUDIO2 (bouton) 13
SP MODELING (MASTER FX) (bouton) 12
Space Chorus 154
Speaker Modeling
Modélisation d'enceinte) 10, 109, 170, 180, 245
Speaker Simulator (simulateur d'enceinte) 245
Caractéristiques 302

Spectrum analyzer 10, 12, 14, 184, 245
SR 245
Statut 245
Status (bouton) 202
STATUS (boutons) 19
StDly-Chorus (Stereo Delay Chorus) 124
Stereo 2-Band Dynamics 176
Stereo balance 85
Stereo Flanger 142
Stereo link (liaison stéréo).....102, 245
Stereo Multi 150
Stereo Phaser 141
STOP (bouton) 16
Stockage 245
  Projet 52
StPS-Delay (Stereo Pitch Shifter Delay) 126
STUDIO 1 LEVEL (potentiomètre) 13
STUDIO 1, 2 95
Sub frame 245
Surround 91, 246
Surround (mixage) 10
Surround panoramique) 89, 92
Sync 246
Sync mode (mode de synchronisation).....246
Synchronisation 31, 224, 246

T

TALKBACK 38
Talkback 13–14, 100–101, 189, 246
TALKBACK/SLATE 38
TALKBACK/SLATE (bouton) 14
Tape Echo 246
TapeEcho201 167
TASCAM 190, 246
TDIF 246
Template (modèle).....43, 246
Tempo 223
Temporaire (aire) 246
Test (signal).....186
Time code 34, 191
TIME/VALUE (molette) 16
Timebase 243
Timing clock (horloge) 246
TRS 246
Track (piste) 246
TRS type 246
TS type 246

U

Unbalanced connection (connexion asymétrique) ...246
Undo 247
UNDO/REDO (bouton) 16

V

V1–V6 (boutons) 12
Value (valeur) 247
Velocity (dynamique) 247
View 247
Virtual patchbay
(baie de connexion virtuelle) 10, 60, 247
VM link 21, 40, 247
VM-24C 21, 247
VM-24E 10, 21, 247
VM-LINK (connecteur) 20
Vocal Canceler 159, 247
Vocal Multi 136
Vocoder 128, 247
Vocoder 2 162
Voice Transformer 161
VS8F-2 247

W

White noise (bruit blanc).....186, 247
Word clock 247
Word length 247
Write 247

X

XLR (connecteur) 21, 247

Z

ZERO (bouton) 16
Zero return (retour à zéro).....247
Zone de fader de voie 19
Zone de paramètres de fader/sélection de section ...17
Zone de transport 16